Frank G. Ripel

Il Tempo degli Dei

Dal Tempo degli Antichi
al Tempo dei Nuovi Dei

Orion

© 2024 by Frank G. Ripel

ISBN: 9798341467279

Prefazione

Questo libro è diviso in due parti.

La prima parte analizza, da un punto di vista storiografico e programmatico, il Piano degli Dei riguardante il nostro pianeta e la razza terrestre.

La seconda parte riguarda la Magia naturale-alchemica della nuova Età del Platino ancor più splendente. Con l'inizio di questa Età e l'avvento del Mahon di Horus-Maat, caratterizzato dal Culto Cosmico-Stellare, si rese necessaria la creazione di un nuovo sistema iniziatico, noto come "La Via del Diamante".

Ringraziamenti

Tutta la mia gratitudine a Galbix Red, Tixian Dark e Nara Trump, impareggiabili veggenti senza le quali non avrei mai potuto scrivere questo libro.

Introduzione

Per comprendere appieno il senso profondo di quest'opera è d'uopo che io proceda con una dissertazione sul tempo che riguarda le Ere astronomiche, le Ere storiche, le ere sociali, gli Eoni universali, gli Eoni terrestri, le Età astronomiche e le Età storiche.

Ere astronomiche, Ere storiche e ere sociali

Per quanto riguarda le Ere astronomiche posso sostenere che nel 1995 siamo entrati – da un punto di vista astronomico – nell'Era dell'Acquario, mentre per quanto concerne le Ere storiche posso dichiarare che nel 2012 siamo entrati – da un punto di vista storico – nella nuova Era storica. Invece per quanto riguarda le ere sociali è d'obbligo fornire alcune delucidazioni in merito al computo del tempo connesso alla data di nascita di Gesù come inizio dell'era cristiana o volgare.

La data di nascita di Gesù

La nascita di Gesù fu calcolata, in Italia, nel VI secolo e fissata come l'anno 1 dopo Cristo, quale inizio dell'era cristiana o volgare; però, a quel tempo, non si conosceva l'uso dello zero. Di conseguenza, l'1 gennaio del 2000 non è stato il primo giorno del nuovo millennio. Tutto l'anno 2000, fino al 31 dicembre, fa parte del XX secolo, cioè del Novecento. Un millennio ha mille

anni, ma se il conteggio comincia dall'1 e non dallo 0 nel 2000 saranno trascorsi 1.999 anni e non 2.000 interi. In altri termini, quando un bambino nasce non si dice che ha un anno ma zero anni e un giorno; quando saranno passati 365 giorni dalla nascita il bambino avrà un anno.

A complicare ulteriormente la faccenda vi è il fatto, oramai accertato, che nella tradizione cristiana la data della nascita di Gesù è sbagliata e va arretrata di sei anni, infatti, i Re-Magi babilonesi, eruditi astronomi-astrologi, videro a oriente – nell'anno 6 a.C. – l'allineamento tra il Sole, Giove, Saturno e la Luna che indicava la nascita, in Giudea, del Re-Messia. Inoltre, i nostri più recenti calcoli ci hanno dimostrato che Gesù è nato il 27 febbraio, sotto il segno zodiacale dei Pesci.

Tutto ciò ci permette di affermare che all'anno 2000 si devono aggiungere sei anni e toglierne uno perché Dionigi il Piccolo non conosceva l'uso dello zero e pertanto sono trascorsi 1.999 anni rispetto al 2000. Dunque, l'anno 2000 della datazione ufficiale è l'anno 2005. Pertanto rispetto al 1995 sono trascorsi 2.000 anni dalla nascita di Gesù.

A questo punto dovremmo riformulare il computo del tempo rispetto ai nostri calendari? No! Questo è un falso problema, poiché l'era sociale (designa la nascita di una nuova civiltà) non deve mai venir identificata con la nascita del Logos dell'Eone in essere, infatti, nel mio caso personale nacqui nel 1957 ma l'era ripeliana o social aristocratica è iniziata nel 2014.

In effetti, ciò che rimane in essere è solamente il problema dell'anno 1 dopo Cristo, quale inizio dell'era cristiana o volgare. La soluzione si presenta d'estrema facilità. Basterà fissare l'anno 0 come inizio dell'era volgare per realizzare la perfetta sincronia con il nostro attuale computo del tempo.

Eoni universali e Eoni terrestri

Per quanto riguarda gli Eoni universali e gli Eoni terrestri.

Gli Eoni universali

La vita dell'universo è divisa in Eoni universali che coprono un periodo di tempo di miliardi di anni. L'Eone 0 di Vaar (Culto Primevo dei Sovrani Primigeni) durò tre miliardi e mezzo di anni, l'Eone I di Luhn (Culto Cosmico dei Vecchi Ctoni) durò cinque miliardi e mezzo di anni e l'Eone II di Harn (Culto Stellare dei Profondi) durò altri cinque miliardi e mezzo di anni. L'Eone III di Vadha (Culto Cosmico-Stellare dei Figli Divini) durerà cinque miliardi e mezzo di anni e l'Eone IV, a venire, durerà tre miliardi e mezzo di anni.

N.B. – Dall'anno terrestre 2000 il nostro universo si trova nell'Eone III universale.

Gli Eoni terrestri

Con la fine dell'Età dell'Oro si sono susseguiti degli Eoni terrestri.

Circa 13.000 anni fa Atlantide s'inabissò nel mare e così ebbe termine l'Età dell'Oro, il Tempo degli Dei era finito. Quindi fece seguito l'Età Intermedia – collocata tra l'Età dell'Oro e l'Età dell'Argento – a cui venne attribuito l'Eone I di Arun (dal 10.888 a.C., al 10.000 a.C.), caratterizzato dal Culto Stellare-Lunare dei Post-Dei.

Circa 12.000 anni fa fece seguito l'Età dell'Argento a cui venne attribuito l'Eone II di Lanthos (dal 10.000 a.C., all'8041 a.C.) e l'Eone III di Lejthos (dall'8041 a.C., al 6082 a.C.), caratterizzati dal Culto Stellare-Lunare-Plutoniano dei Semi-Dei.

Circa 8.000 anni fa fece seguito l'Età Oscura a cui venne attribuito l'Eone IV di Ramar (dal 6082 a.C., al 3761 a.C.), caratterizzato dal Culto Plutoniano degli Eroi (Uomini); l'Eone V di An (dal 3761 a.C., al 2210 a.C.), caratterizzato dal Culto Lunare-Plutoniano degli uomini; l'Eone VI di Iside (dal 2210 a.C., al 50 a.C.), caratterizzato dal Culto Lunare e Luni-Solare degli uomini e l'Eone VII di Osiride (dal 50 a.C., al 1904 d.C.), caratterizzato dal Culto Solare degli uomini.

Nel 1904 fece seguito l'Età Intermedia, collocata tra la fine dell'Età Oscura e l'inizio dell'Età del Platino ancor più splendente. A tale Età venne attribuito l'Eone VIII di Horus (dal 1904 al 2000), l'Eone IX di Maat (dal 1982 al 2000) e l'aspetto introduttivo del Mahon X di Horus-Maat (dal 1990 al 2000), caratterizzati dal Culto Stellare-Lunare dei Thelemiti, dal Culto Stellare degli Agapeici e dall'aspetto introduttivo del Culto Cosmico-Stellare dei Draconiani.

Nel 2000 fece seguito l'Età del Platino ancor più splendente a cui viene attribuito il Mahon X di Horus-Maat (dal 2000 fino alla fine dei Tempi), caratterizzato dal Culto Cosmico-Stellare degli Argoniani.

N.B. – Il Culto Cosmico-Stellare degli Argoniani è introdotto dai Draconiani.

Età astronomiche e Età storiche

Per quanto riguarda le Età astronomiche e le Età storiche.

Le Età astronomiche

A livello universale esiste il concetto delle Età astronomiche.

Ogni Età astronomica comprende un grande ciclo della Ruota del Tempo (1,44 miliardi di anni), divisa in dodici cicli (120 milioni di anni). Attualmente, il nostro universo si trova nell'undicesimo grande ciclo – Età astronomica – della Ruota del Tempo.

N.B. – Dall'anno terrestre 2014 il nostro universo si trova nell'undicesimo grande ciclo.

Le Età storiche

Sul pianeta Terra contiamo otto Età storiche.

Le Età storiche sono: Età del Platino, Età dell'Oro ancor più splendente, Età dell'Oro, Età Intermedia, Età dell'Argento, Età Oscura, ritorno dell'Età Intermedia e avvento dell'Età del Platino

ancor più splendente.

N.B. – Il ritorno dell'Età Intermedia comprende il ritorno dell'Età dell'Argento, dell'Età dell'Oro e dell'Età dell'Oro ancor più splendente.

Le pubblicazioni dei testi magici

Al termine di questa dissertazione sul Tempo dobbiamo ricordare che le pubblicazioni dei testi magici – *Liber Legis*, *Liber AHBH*, *Liber NOX*, *Liber LUX* – produssero degli effetti sul piano mondano.

Liber Legis

Il *Liber Legis* – in senso magico – venne pubblicato da Aleister Crowley per quattro volte e a ogni pubblicazione seguì una guerra: la Guerra dei Balcani, la Prima Guerra Mondiale, la Guerra Cino-Giapponese e la Seconda Guerra Mondiale.

Le prime tre guerre scoppiarono dopo nove mesi dalla pubblicazione del *Liber Legis*, mentre la quarta dopo ventuno. Ciò ci fornisce una media matematica di dodici mesi (9 + 9 + 9 + 21 = 48, 48 : 4 = 12).

Il *Liber Legis* – in senso magico – venne pubblicato da me per sei volte e le pubblicazioni causarono delle reazioni sociali, naturali e magiche.

La prima pubblicazione interna (22 settembre 1980 e.v.) del *Liber Legis* causò una reazione sociale (politica) dopo nove mesi, la seconda pubblicazione interna (21 dicembre 1980 e.v.) causò una reazione naturale (in Natura) dopo quindici mesi e la terza pubblicazione esterna (22 dicembre 1982 e.v.) causò una reazione magica (energetica) dopo dodici mesi.

A questo punto possiamo notare che la somma temporale degli effetti delle prime tre pubblicazioni del Libro della Legge ci fornisce una media matematica di dodici mesi (9 + 15 + 12 = 36, 36 : 3 = 12). Inoltre dobbiamo rilevare che la terza pubblicazione

esterna del *Liber Legis* venne affiancata, dopo tre mesi, dalla prima pubblicazione parziale e interna del *Liber AHBH* (tecnicamente chiamato "*Liber AM vel Legis*"), il "Libro dell'Amore" attinente all'Eone di Maat.

La quarta pubblicazione esterna (23 settembre 1985 e.v.) del *Liber Legis* venne affiancata dalla seconda pubblicazione parziale ed esterna del *Liber AHBH* ed entrambe produssero la medesima reazione naturale (in Natura) dopo trentanove mesi.

La quinta pubblicazione esterna (21 dicembre 1997 e.v.) del *Liber Legis* venne presentata con il mio commento falsato e venne affiancata, dopo ventiquattro mesi, dalla quinta pubblicazione esterna del *Liber AHBH*, presentata con il mio primo commento. Entrambe le pubblicazioni determinarono la stessa reazione sociale (politico-economica), dopo quarantacinque mesi dalla pubblicazione del *Liber Legis* e dopo ventuno dalla pubblicazione del *Liber AHBH*.

La sesta e ultima pubblicazione esterna (20 marzo 2008 e.v.) del *Liber Legis* venne presentata assieme al mio secondo commento (veritiero e completo) e venne affiancata dalla sesta pubblicazione esterna del *Liber AHBH*, presentata con il mio secondo commento. Entrambe le pubblicazioni causarono la stessa reazione magica (energetica) dopo cinquantasette mesi.

Liber AHBH

Il *Liber AHBH* – in senso magico – venne da me pubblicato per sei volte e le pubblicazioni causarono delle reazioni magiche, naturali e sociali.

La prima pubblicazione parziale e interna (21 marzo 1983 e.v.) del *Liber AHBH* affiancò, dopo tre mesi, la terza pubblicazione esterna del *Liber Legis* ed entrambe causarono la stessa reazione magica (energetica) dopo dodici mesi dalla pubblicazione del *Liber Legis* e dopo nove dalla pubblicazione del *Liber AHBH*.

La seconda pubblicazione parziale ed esterna (23 settembre 1985 e.v.) del *Liber AHBH* affiancò la quarta pubblicazione esterna del *Liber Legis* ed entrambe produssero una reazione naturale (in

Natura) dopo trentanove mesi.

La terza pubblicazione integrale e interna (20 marzo 1990 e.v.) del *Liber AHBH* produsse una reazione sociale (politica) dopo dieci mesi.

La quarta pubblicazione integrale e interna (21 marzo 1991 e.v.) del *Liber AHBH* causò una reazione naturale (in Natura) dopo trentaquattro mesi.

La quinta pubblicazione integrale ed esterna (22 dicembre 1999 e.v.) del *Liber AHBH* venne presentata assieme al mio primo commento e affiancò, dopo ventiquattro mesi, la quinta pubblicazione esterna del *Liber Legis*, presentata assieme al mio commento falsato. Entrambe le pubblicazioni produssero la stessa reazione sociale (politica-economica) dopo quarantacinque mesi dalla pubblicazione del *Liber Legis* e dopo ventuno dalla pubblicazione del *Liber AHBH*.

La sesta pubblicazione integrale ed esterna (20 marzo 2008 e.v.) del *Liber AHBH* affiancò la sesta pubblicazione esterna del *Liber Legis.* Entrambe le pubblicazioni causarono la stessa reazione magica (energetica) dopo cinquantasette mesi.

Liber NOX e Liber LUX

Il *Liber NOX* e il *Liber LUX* – in senso magico – vennero da me pubblicati per una volta e la loro pubblicazione causò delle reazioni magiche.

L'unica pubblicazione esterna (21 dicembre 2008 e.v.) del *Liber NOX* e del *Liber LUX* affiancò, dopo nove mesi, la sesta pubblicazione esterna del *Liber Legis* e la sesta pubblicazione esterna del *Liber AHBH.* Tutte e quattro le pubblicazioni causarono la stessa reazione magica (energetica) dopo cinquantasette mesi dalla pubblicazione del *Liber Legis* e del *Liber AHBH* e dopo quarantotto dalla pubblicazione del *Liber NOX* e del *Liber LUX*.

Ecco, ora, mi dico: "Dall'*Omphalos* del Mondo domino le energie *sottili*. In certi momenti il Potere dell'*Umbilicus Mundi*

vibra in me e lo dirigo sul pianeta. Sono il Re del Mondo, sono ebbro di energia".

Parte Prima

Il Piano degli Dei

1

Gli Antichi

Il Ritorno degli Antichi è segnato nel Tempo... pertanto è necessaria una dissertazione storiografica.

La storia antica

Tutto ebbe inizio da un mondo chiamato Typhon, situato tra le stelle più luminose nella costellazione di Orione. Dalle stelle venne la vita che trovò in quel mondo il luogo idoneo per originare la Stirpe di una Civiltà che non trovò mai eguali nella Storia dell'Infinito.

Dopo che Typhon esplose, quattro miliardi e mezzo di anni fa, gli Antichi Dei (i Typhoniani) s'insediarono su un nuovo pianeta che chiamarono Kruich, situato presso la stella Betelgeuse nella costellazione di Orione. Trascorsero molti milioni di anni e quasi quattro miliardi di anni fa i Kruichiani entrarono in contatto con la civiltà di Lam (una razza di dèi appartenenti alla galassia a noi più vicina, la Grande Nebulosa di Andromeda), esseri del più alto livello evolutivo. Venne deciso, in un *summit*, che le due razze avrebbero collaborato assieme alla realizzazione di un Progetto Cosmico: portare la vita. Pertanto venne deliberato che un gruppo di Kruichiani doveva stabilirsi su un altro pianeta... la scelta cadde

sulla Terra.

Il nostro globo era ancora incandescente e installarono la loro base sulla cima di una montagna che procedettero a raffreddare. Fu così che sulla Terra sorse la prima civiltà, quella di Lomar, e l'Età del Platino ebbe inizio. Dopo vennero le Grandi Acque e il pianeta subì delle mutazioni geologiche. Poi venne il tempo di creare l'uomo (il Progetto Uomo) ed essi procedettero in modo biologico, partendo dalla semplice cellula.

In seguito, i Lomariani decisero di far ritorno al loro mondo di origine, ma prima vollero creare quattro razze che avrebbero dovuto succedersi, l'una dopo l'altra, sul nostro pianeta. Tutto ciò comportava l'instaurazione di una nuova Età, quella dell'Oro (nel passaggio tra le due Età ci fu un periodo intermedio, l'Età dell'Oro ancor più splendente).

La prima civiltà che essi crearono, 600.000 anni fa, fu quella di Iperborea, a nord, nell'oceano Artico. Dopo la scomparsa di Iperborea crearono, 300.000 anni fa, la civiltà di Mu, a sud, nell'oceano Indiano. Dopo la scomparsa di Mu crearono, 100.000 anni fa, la civiltà di Lemuria, a est, nell'oceano Pacifico. E dopo la scomparsa di Lemuria crearono, 30.000 anni fa, la civiltà di Atlantide, a ovest, nell'oceano Atlantico.

Circa 13.000 anni fa Atlantide s'inabissò nel mare e così ebbe termine l'Età dell'Oro, il Tempo degli Dei era finito. Fece seguito l'Età Intermedia, il Tempo dei Post-Dei, collocata tra l'Età dell'Oro e l'Età dell'Argento. Poi, circa 12.000 anni fa, fece seguito l'Età dell'Argento, il Tempo dei Semi-Dei. Infine, circa 8.000 anni fa, fece seguito l'Età Oscura, il Tempo degli Eroi e, 6.000 anni fa, il Tempo degli uomini.

La storia recente

In Egitto, al tempo della XIX dinastia, viveva un uomo di nome Mosè che condusse il suo "popolo eletto" (popolo ebreo) verso la Terra Promessa, la Terra di Canaan (Palestina), ma l'esodo del popolo ebreo, avvenuto circa 3.300 anni fa, si origina dal suo

legislatore, un omicida e un ladro, infatti, la storia di Mosè è quella di un uomo che uccise un egiziano, rubò l'Arca dell'Alleanza terrena e impose agli ebrei la religione monoteista.

Mosè, il legislatore, pianificò tutto: la sottrazione dell'Arca dell'Alleanza terrena dal tempio e la fuga dall'Egitto con il suo "popolo eletto", ma la fuga era una necessità per chi, come lui, avesse commesso il più grave di tutti i crimini, il furto dell'Arca dell'Alleanza terrena.

Mosè, Sacerdote del Tempio egizio, era a conoscenza che l'Arca dell'Alleanza terrena (forziere) conteneva dei rotoli su cui erano scritte delle formule magiche che consentivano di mettersi in contatto con una Fonte d'immenso Potere, l'Arca dell'Alleanza Celeste. Dunque il furto del forziere era un furto di Potere. E allora, in quest'ottica, si può ben comprendere la collera del Faraone che, con il suo esercito, rincorse il popolo ebreo per riprendersi il forziere con il suo prezioso contenuto, tentativo che ovviamente fallì dato che il Potere era nelle mani del suo nemico.

Mosè, prima di giungere nella Terra Promessa, capì che non poteva lasciare al suo "popolo eletto" un simile Potere. Allora prese i rotoli dal forziere e depose al loro posto il bastone di Aronne, un po' di manna e le Tavole della Legge. Salutò tutti e si ritirò sul monte Nebo.

Le Sacre Scritture ci dicono che l'ispiratore di Mosè fu il Dio unico Jahvé, ma chi era il Dio unico? A questa domanda possiamo rispondere che si trattava del secondo Jahvé (da non essere confuso con il primo Jahvé, il creatore di Adamo ed Eva), cioè di un pazzo sanguinario (semi-dio), nato dall'unione di una terrestre con un Andromediano, e pure di un'energia *elettro-magnetica* (non-atomica) generata dagli Andromediani (una razza di dèi che vive su un pianeta presso la stella Sirrah, nella costellazione di Andromeda) che volevano introdurre una visione monoteista della Divinità. Infatti è interessante notare che la visione monoteista della Divinità viene rappresentata dal Triangolo di Luce come simbolo di Dio e guarda caso i mezzi volanti degli Andromediani hanno forma triangolare, apparendo

nel cielo come dei triangoli di luce bianca.

L'ultima decisione di Mosè, però, mandò in fumo il piano degli Andromediani: gestire il Potere dell'Arca dell'Alleanza Celeste tramite un popolo terreste. Così, due secoli dopo, gli Andromediani decisero d'introdurre nel forziere un campo di forza, noto agli ebrei come l'Antico di Giorni (Jehovah). Sopra il forziere, tra i quattro Kerubim, misero un altro campo di forza, conosciuto dagli ebrei come la Shekinah. Inoltre, in relazione ai quattro Kerubim (Leone, Toro, Uomo, Aquila), misero quattro campi di forza, noti agli ebrei come Michael, Raphael, Gabriel e Uriel. Infine, collegato al forziere, generarono un campo di forza, conosciuto dagli ebrei come Melki-Tsedeq (il Figlio di Jehovah). Questo fu il tempo in cui Davide vinse i filistei (gli adoratori del dio Dagon) e, successivamente, suo figlio (il re Salomone) edificò il Tempio di Gerusalemme, ove vi nascose l'Arca dell'Alleanza terrena (venne nascosta sotto le fondamenta del Tempio a insaputa del popolo ebreo).

Il furto del forziere non passò inosservato ai Bellatrixiani (i Kruichiani, circa 600.000 anni fa, si recarono sul pianeta Yuguraah, situato presso la stella Bellatrix nella costellazione di Orione), coloro che tutto reggono nell'ambito della nostra Volta Celeste. Essi diedero il compito agli Alnilamaidi (una razza di semi-dèi che vive su un pianeta presso la stella Alnilam, nella Cintura di Orione) di nascondere nel deserto di Khem (Egitto) il Generatore blu, un particolare strumento degli Alnilamaidi in grado d'inviare una corrente conoscitiva. Tale corrente trasmise una conoscenza a Mosè, la conoscenza che non poteva lasciare i rotoli, con le formule segrete, nelle mani del suo popolo. E così fallì il piano degli Andromediani.

In seguito, circa 2.000 anni fa, il Generatore blu produsse un notevole influsso nella mente di un ebreo di nome Gesù, un rivoluzionario per i suoi tempi, tanto che il suo stesso popolo lo fece crocifiggere, ma intanto il predicatore aveva fondato una nuova religione, il cristianesimo. Questa religione, fondata su un Dio buono, limitò il Potere dell'Antico di Giorni (Dio cruento) e l'avanzata violenta del popolo ebreo.

La decisione degli Andromediani d'inserire nel forziere dei campi di forza costituiva un'interferenza nello sviluppo delle menti primitive dei terrestri. Allora, i Bellatrixiani per porre rimedio all'ingerenza andromediana, inviarono sulla Terra un meteorite, contenente un'energia *elettro-magnetica* preparata alchemicamente.

Nella notte stellata del deserto, all'incirca 3.000 anni fa, un meteorite sfrecciò e cadde nella sabbia. Passarono 500 anni, prima che gli uomini del deserto (arabi) lo scoprissero, ma non lo compresero, però lo custodirono. Passarono ancora 1.000 anni e alcuni uomini compresero: lavorarono il meteorite e ottennero la Pietra Nera, poi lavorarono qualche frammento della Pietra Nera fino a ottenere la Pietra Rossa, ma il vero Segreto stava nella trasmutazione della loro anima (corpo fluidico) e della loro coscienza (spirito).

In seguito, la Pietra Nera produsse un notevole influsso nella mente di un arabo di nome Maometto, un rivoluzionario per i suoi tempi, tanto che dovette lottare duramente contro i sacerdoti per conquistare la Mecca. Riconosciuto profeta fondò una nuova religione, l'islamismo. Questa religione, fondata su un Dio cruento, avrebbe combattuto duramente la religione ebraica dell'Antico di Giorni. Così il cerchio si chiudeva e il cane mangiava la sua coda.

I cristiani, sin dal IV secolo, andavano in pio pellegrinaggio in Terrasanta (Palestina) e la faccenda andò avanti così anche dopo il sorgere e il diffondersi della religione musulmana, ma nel secolo XI un'orda di turchi selgiucidi, barbara e bellicosa, si riversò su tutta l'Asia Minore, compresa quindi la Palestina. Addio possibilità per i cristiani di andarsi a prostrare sul sepolcro di Gesù. E allora il pontefice del tempo, Urbano II, convocò un concilio e bandì la guerra santa (si contano in tutto, dal 1095 al 1270, otto crociate).

La prima crociata si concluse nel 1099 con la conquista di Gerusalemme e nove anni dopo, nel 1108, giunsero nove cavalieri che s'insediarono nel chiostro del vecchio Tempio di Salomone. Essi costituirono il primo nucleo di un Ordine cavalleresco-

monastico e divennero Cavalieri del Tempio. In breve tempo strinsero solidi rapporti di amicizia con alcuni arabi imamiti (sciiti duodecimani) e così vennero a sapere, nel 1109, che l'Arca dell'Alleanza terrena era sepolta proprio sotto le fondamenta del Tempio (Muhammad Al-Mahdi, dodicesimo imam, scoprì l'Arca dell'Alleanza terrena nell'888 e poi scomparve).

I Cavalieri del Tempio scavarono, scavarono molto… e così trovarono l'Arca dell'Alleanza terrena, ma non dissero niente a nessuno, rimasero in silenzio. Nove anni dopo, nel 1118, venne fondato, ufficialmente, l'Ordine del Tempio e loro, i guerrieri-monaci, vennero chiamati Templari. Poi, nel 1125, i Cavalieri del Tempio rinvennero in Palestina il Santo Graal (Pietra cristallina che sana dalle malattie e che prolunga la vita) e allora decisero di eleggere Dodici Cavalieri con il compito di nascondere l'Arca dell'Alleanza terrena e il Graal in terra di Francia, in una località segreta dei Pirenei. Solamente i Dodici Cavalieri-Eletti erano a conoscenza dell'esatta ubicazione del rifugio segreto (il Castello di Montsalvat), ma cinquant'anni dopo, nel 1175, un nobile cavaliere francese scoprì il rifugio... e venne eletto Tredicesimo Cavaliere (il Cavaliere errante).

Dentro l'Ordine del Tempio, oltre alla corrente principale di pensiero, ossia quella cristiana, si generarono, nel 1127, altre due correnti, una di linea araba e una di linea ebrea. In seguito, nel 1188, vi fu una scissione tra le due correnti e i Templari si divisero in due fazioni: cristiana-araba e ebrea. I Templari della fazione minoritaria, quella di linea ebrea, abbandonarono le armi e abbracciarono la vita monastica, perpetuando la loro esistenza in gran segreto. Così nacquero i Monaci neri che, segretamente, complottarono contro i Cavalieri Templari.

Il re di Francia, Filippo IV, vedeva di malocchio i Templari, ma di buon occhio la loro ricchezza che voleva amministrare. Egli, nel 1307, con la complicità del papa di allora, Clemente V, riuscì a farli arrestare con accuse false e infamanti. Cinque anni dopo, nel 1312, Clemente V sanciva la fine dell'Ordine. Passarono ancora due anni e i Templari vennero condannati come eretici e messi al rogo. Il Gran Maestro del Tempio, Jacques de Molay,

venne arso vivo sul rogo il 18 marzo 1314, ma non tutti i Templari vennero catturati e l'Ordine del Tempio si occultò.

Nel giorno di Pasqua del 1314, dodici Cavalieri Templari portoghesi partirono, in gran segreto, alla ricerca del Santo Graal. Dopo trent'anni, nel 1344, incontrarono il Tredicesimo Cavaliere, l'ultimo Cavaliere ancora in vita, che li condusse nel mitico Castello di Montsalvat. E così i dodici Cavalieri videro il Graal e l'Arca dell'Alleanza terrena.

Il Cavaliere errante rivelò ai dodici Cavalieri che il Graal doveva rimanere celato nel Castello, mentre l'Arca dell'Alleanza terrena doveva essere trasportata a Tomar. Poi rivelò qual era il loro compito: i Cavalieri e i loro successori dovevano instaurare, nell'arco di seicento anni, Sette Centri di Potere tra Occidente e Oriente. Allora, i dodici Cavalieri partirono e fecero ritorno nella loro terra di origine. Così, il 18 marzo 1347, trentatré anni dopo il martirio di Jacques de Molay, l'Ordine del Tempio si ricostituì segretamente a Tomar (Portogallo).

Trascorsero 120 anni e sei dei dodici Cavalieri Templari si trasferirono a Glasgow (Scozia) per fondare, in gran segreto, una nuova sede. Essi si portarono dietro l'Arca dell'Alleanza terrena e, il 18 marzo 1467, venne instaurato il secondo Centro di Potere.

Trascorsero altri 120 anni e due dei sei Cavalieri portoghesi si trasferirono a Madras (India), mentre altri due si trasferirono a Sajn Shana (Mongolia). Inoltre, tre dei sei Cavalieri scozzesi si trasferirono a Marienburg, (Germania), ove fondarono una nuova sede segreta. Questi ultimi si portarono dietro l'Arca dell'Alleanza terrena e, il 18 marzo 1587, venne instaurato il terzo Centro di Potere. Lì, i Cavalieri scozzesi capirono che era stato commesso un grave errore: senza la presenza dell'Arca dell'Alleanza terrena non potevano essere instaurati, in Oriente, gli altri due Centri di Potere.

In seguito, nel 1604, i tre Cavalieri scozzesi che si erano trasferiti a Marienburg scoprirono il sacro sepolcro di Christian Rosenkreutz, morto alla veneranda età di 106 anni (1378-1484). Era questi un Cavaliere Teutonico che si era ispirato alla simbologia della Rosa e della Croce, come espressa nella Divina Commedia

di Dante. Allora, i tre Cavalieri decisero di celare l'Ordine del Tempio sotto le vesti di un nuovo Ordine e così fondarono la Confraternita della Rosa-Croce.

Trascorsero tre anni e i Cavalieri Templari, ora Rosa-Croce, si costituirono nel numero di sei membri. Sette anni dopo, nel 1614, per mezzo di Johann Valentin Andreae, pubblicarono il primo Manifesto Rosa-Croce e, nel 1615, il secondo, ma in loro era già maturata l'idea di costituire, nell'arco di 120 anni, un Collegio Invisibile costituito da sei gruppi sparsi per l'Europa. Ciascun gruppo doveva avere sei membri, costituirsi nell'arco di 20 anni e solo dopo che si era costituito quello precedente. In tal modo veniva a essere coperto un arco di tempo di 120 anni per un totale di trentasei membri.

Come abbiamo appena visto il primo gruppo Rosa-Croce venne costituito in Germania, tra il 1604 e il 1607. Pertanto il ventennio che lo interessava andava dal 1604 al 1624. Però la fondazione ufficiale dell'Ordine dei Rosa-Croce era solamente un'operazione di copertura per l'Ordine del Tempio, infatti, venne considerato il ventennio che andava dal 1587 al 1607. Inoltre, nel ventennio successivo, questo gruppo si costituì nel numero di dodici membri, i Dodici Cavalieri Rosa-Croce (i Custodi dell'Arca dell'Alleanza terrena).

Il secondo gruppo Rosa-Croce venne costituito in Francia e il ventennio che lo interessava andava dal 1607 al 1627, infatti, sui muri di Parigi apparvero, nel 1623, dei comunicati Rosa-Croce che parlavano di Trentasei invisibili divisi in sei gruppi. Poi seguì il terzo gruppo in Spagna, il quarto in Inghilterra, il quinto in Italia e il sesto in Scozia.

Ritornando al primo gruppo Rosa-Croce abbiamo visto che si era costituito nel numero di dodici membri e che si perpetuò per 120 anni. Successivamente, sei dei dodici Cavalieri tedeschi si trasferirono a Sofia (Bulgaria) per fondare, in gran segreto, una nuova sede. Essi si portarono dietro l'Arca dell'Alleanza terrena e, il 18 marzo 1707, venne instaurato il quarto Centro di Potere. I restanti sei Cavalieri Rosa-Croce rimasero in Germania e i loro successori, nel 1776, diedero vita a un nuovo Ordine, gli Illuminati

di Baviera. L'Ordine venne fondato da Adam Weishaupt e ad esso appartenne anche il Gran Copto, il conte Alessandro di Cagliostro. In seguito, nel 1785, l'Ordine degli Illuminati venne soppresso dal governo bavarese. Però il nucleo dell'Ordine, costituito da Weishaupt, Cagliostro, Franklin, von Knigge, Goethe e Herder, continuò a operare in gran segreto, infatti, Cagliostro fondò, in quell'anno, in Francia, la Massoneria Egizia.

Trascorsero altri 120 anni e i sei Cavalieri bulgari si trasferirono a Parigi per fondare una nuova sede segreta, l'ultima sede. Essi si portarono dietro l'Arca dell'Alleanza terrena e, il 18 marzo 1827, venne instaurato il quinto Centro di Potere. In seguito, nel 1830, fondarono un nuovo Ordine, la Confraternita Ermetica della Luce, a cui appartenne anche il Filosofo occulto, Eliphas Levi Zahed.

La missione dei Cavalieri Templari era parzialmente fallita: essi non erano riusciti a instaurare, nell'arco di seicento anni, Sette Centri di Potere tra Occidente e Oriente, ma solamente cinque, quelli in Occidente. Ecco, però, che entrava in scena, nel 1909, Aleister Crowley, il tredicesimo Cavaliere. Il noto mago rivelava l'esistenza della Grande Confraternita Bianca e riparava, almeno in parte, al grave errore commesso dai Templari, riuscendo così a gettare un ponte tra le dottrine occidentali e orientali.

Aleister Crowley, il Cavaliere errante, non ebbe mai modo d'incontrare i dodici Cavalieri Templari e con la sua morte, nel 1947, si concluse l'attività esterna della Grande Confraternita Bianca, suddivisa in tre Ordini: Alba d'Oro, Rosa-Croce e Stella d'Argento. In pratica, Crowley era il tredicesimo Cavaliere ma anche, dal 1910, un Capo Segreto del Sommo Ordine (Stella d'Argento). Quest'Ordine trovava origine in Oriente, nella Stirpe Bianca dei Guru fondata da Marpa, maestro di Milarepa.

Dopo che furono trascorsi gli ultimi 120 anni, i sei Cavalieri francesi decisero, il 18 marzo 1947, che l'Ordine del Tempio doveva rinascere nella sua originaria simbologia, quella della Rosa Rossa. Pertanto – come auspicato da Aleister Crowley nel 1945 – ristrutturarono l'Ordo Templi Orientis (O.T.O.) che era stato costituito, nel 1905, in Germania. Così venne fondato, l'1 gennaio 1948, l'Ordo Rosae Misticae (O.R.M.). Infine, nel 1976,

l'ultimo Cavaliere francese, ancora in vita, venne raggirato dai Monaci neri (giudei) che si fecero dare l'Arca dell'Alleanza terrena. Essi la nascosero nelle segrete del loro monastero e da allora operano per instaurare nel mondo un'ideologia ibrida, di tipo cattolica-comunista.

Come abbiamo visto Aleister Crowley era il Capo visibile e un Capo Segreto del Sommo Ordine (Stella d'Argento) della Grande Confraternita Bianca, ma più precisamente era un Capo Segreto esterno in quanto non faceva parte dei Trentasei Capi Segreti dell'Ordine del Tempio. Essi si costituirono, nel 1235, in terra di Francia dopo che un nobile Cavaliere francese venne contattato dalla Luce Sfolgorante (campo di forza che opera in sintonia con l'Arca dell'Alleanza Celeste).

Come è noto il 14 settembre 1307 il re di Francia, Filippo IV, ordinava l'arresto in massa dei Cavalieri Templari. Tra l'invio dell'ordine e l'arresto, che avvenne il 13 ottobre 1307, passava un mese, ma nel frattempo i Trentasei Capi Segreti, informati dell'ordine, predisposero, il 23 settembre 1307, un Piano segreto che riguardava sei messaggi e che comprendeva, un arco di tempo di 756 anni. Venne deciso che sei di loro dovevano rimanere nascosti in terra francese e gli altri trenta, in cinque gruppi di sei, dovevano dirigersi in altre cinque località: Portogallo, Scozia, Germania, Bulgaria, Italia. Dopo 636 anni i loro successori si sarebbero trovati, in Trentasei, nell'*Umbilicus Mundi* (Ombelico del Mondo) con la Luce Sfolgorante.

I Capi Segreti, divisi in cinque gruppi di sei, partirono il 12 ottobre 1307 e raggiunsero le cinque località prestabilite. Come disposto dal Piano il primo gruppo, nella notte di San Giovanni, 36 anni dopo la fuga – cioè il 27 dicembre 1343 – lesse il primo messaggio e la Luce Sfolgorante si spostò dalla Francia al Portogallo. In seguito, come previsto dal Piano, i sei Capi Segreti portoghesi raggiunsero, dopo 120 anni, i sei Capi Segreti scozzesi e il 27 dicembre 1463 si costituì in terra scozzese un gruppo di dodici membri.

Come disposto dal Piano il secondo gruppo, nella notte di San Giovanni, 156 anni dopo la fuga – cioè il 27 dicembre 1463 –

lesse il secondo messaggio e la Luce Sfolgorante si spostò dal Portogallo alla Scozia. Successivamente, come previsto dal Piano, i dodici Capi Segreti scozzesi raggiunsero, dopo 120 anni, i sei Capi Segreti francesi e il 27 dicembre 1583 si costituì in terra francese un gruppo di diciotto membri. Ovviamente, affinché l'incontro potesse avvenire, i Capi Segreti francesi non tennero conto della riforma del calendario che venne adottata, in Francia, proprio nel mese di dicembre.

Come disposto dal Piano il terzo gruppo, nella notte di San Giovanni, 276 anni dopo la fuga – cioè il 27 dicembre 1583 – lesse il terzo messaggio e la Luce Sfolgorante si spostò dalla Scozia alla Francia. In seguito, come previsto dal Piano, i diciotto Capi Segreti francesi raggiunsero, dopo 120 anni, i sei Capi Segreti tedeschi e il 27 dicembre 1703 si costituì in terra tedesca un gruppo di ventiquattro membri.

Come disposto dal Piano il quarto gruppo, nella notte di San Giovanni, 396 anni dopo la fuga – cioè il 27 dicembre 1703 – lesse il quarto messaggio e la Luce Sfolgorante si spostò dalla Francia alla Germania. In seguito, come previsto dal Piano, i ventiquattro Capi Segreti tedeschi raggiunsero, dopo 120 anni, i sei Capi Segreti bulgari e il 27 dicembre 1823 si costituì in terra bulgara un gruppo di trenta membri.

Come disposto dal Piano il quinto gruppo, nella notte di San Giovanni, 516 anni dopo la fuga – cioè il 27 dicembre 1823 – lesse il quinto messaggio e la Luce Sfolgorante si spostò dalla Germania alla Bulgaria. Il Piano prevedeva che i trenta Capi Segreti bulgari raggiungessero, dopo 120 anni, i sei Capi Segreti italiani, ma ciò non avvenne perché i Capi Segreti bulgari erano tutti morti.

Nella seconda metà del XIX secolo iniziava la resurrezione nazionale della Bulgaria contro la dominazione turca. A causa degli scontri in corso i trenta Capi segreti bulgari morirono, ma uno di loro, poco prima di morire, rivelò il Piano segreto a un turco della Setta dei Bektashis, e così il Piano subì un radicale cambiamento.

In Turchia, nel 1904, il barone Rudolf von Sebottendorff

veniva iniziato nella Setta dei Bektashis e, nel 1911, i Capi della Setta gli rivelarono il Piano segreto, affidandogli una missione: costituire in Occidente un Ordine con al vertice dei Capi segreti Spirituali. Inoltre, il barone in quegli anni venne eletto, sotto la protezione della ricca famiglia Termudi (commercianti ebrei – studiosi della Cabbala), alla direzione dell'Ordine del Rosario. E sempre in quel periodo un appartenente alla famiglia Termudi, curiosando tra i documenti del barone, scoprì e copiò il Piano segreto.

La famiglia Termudi, nel 1917, traendo ispirazione dai falsi *"Protocolli degli Anziani di Sion"* – una serie di ventiquattro dichiarazioni programmatiche per la conquista del mondo – e dal Piano segreto, decise di costituire una corporazione segreta, i Trentasei Anziani di Sion (ebrei-capitalisti). E sopra di essa un Triumvirato di Saggi. Il piano segreto dei membri della famiglia Termudi era ambizioso: assumere, gradualmente, il controllo di tutti i servizi segreti, grazie a degli infiltrati (gli operativi). In questa maniera avrebbero potuto governare il mondo. Il loro fine ultimo, vedere realizzate tutte le profezie dell'Apocalisse di Giovanni.

Successivamente, nel 1918, il barone Sebottendorff fondava a Monaco di Baviera la Thule-Gesellschaft. In questa Società venne formato – sia politicamente sia spiritualmente – Adolf Hitler. In seguito, nel 1931, il barone fondava in gran segreto, a New York, la Thule occulta. Infine, nel 1934, il Führer, venuto a conoscenza del Piano segreto, costituiva un corpo speciale fatto di trenta guerrieri-monaci (Sonnenkinder della Bruderschaft Schutzstaffel) con il fine di contattare i sei Capi Segreti italiani.

Agli inizi del 1937 una spedizione archeologica tedesca rinvenne, nel deserto di Khem (Egitto), il Generatore blu. Esso venne portato in Germania dove venne analizzato, studiato, ma non compreso. Allora venne consegnato ai Sonnenkinder (i Figli del Sole) che decisero di trasportarlo in Italia, nel luogo del quinto appuntamento con il sesto gruppo (Capi Segreti italiani).

I Sonnenkinder, il 27 dicembre 1943, si recarono nel luogo del quinto appuntamento, ma attesero invano... i Capi Segreti

italiani non si presentarono, erano tutti morti a causa delle vicende della seconda guerra mondiale. Intanto, la guerra volgeva al peggio per la Germania e ai Figli del Sole non rimaneva altro che nascondersi. Così costruirono una base segreta sotterranea nell'*Umbilicus Mundi* (comprende parte del Veneto, il Friuli Venezia Giulia, la Slovenia e parte della Croazia, nell'asse Treviso-Trieste-Zagabria). Da allora fino a oggi, i Sonnenkinder (germani-nietzscheiani) vivono nascosti e operano in segreto per instaurare nel mondo un'ideologia pura (druida-nazista).

A causa della fine dei Capi Segreti italiani il sesto messaggio non venne letto e la Luce Sfolgorante rimase in terra bulgara. Il Piano dei Capi Segreti era fallito, ma così doveva essere, poiché un nuovo Piano segreto venne predisposto agli inizi del XX secolo, l'Operazione *Amaranthus* (significa "Luce Sacra"). Però, prima di rivelare il nuovo Piano segreto, dobbiamo fare qualche passo indietro e ritornare al XIII secolo quando il Tredicesimo Cavaliere Templare venne contattato dalla Luce Sfolgorante.

Gli Andromediani, nel 1235, inviarono sul nostro pianeta ventiquattro campi di forza consapevoli con il compito di scoprire il rifugio segreto in cui era custodito il Graal. Il 14 dicembre 1235 l'Arca dell'Alleanza Celeste interveniva: rendeva indipendente da se stessa la Luce Sfolgorante e le dava il compito di contattare il Tredicesimo Cavaliere con lo scopo di depistare i ventiquattro campi di forza alieni. Nello stesso giorno la Luce Sfolgorante contattava il Cavaliere errante e gli conferiva l'autorità di costituire, in terra di Francia, un nucleo di Trentasei Cavalieri. In questo modo nacquero, nella notte di San Giovanni del 1235, i Capi Segreti dell'Ordine del Tempio, i Trentasei Custodi della Luce Sacra. E le consapevolezze aliene vennero tratte in inganno, poiché credettero che il Graal fosse un campo di forza e non un oggetto solido.

Come detto, agli inizi del XX secolo, venne predisposto un nuovo Piano segreto, l'Operazione *Amaranthus*. Tale Operazione è uno dei tanti Programmi inseriti nella Macchina del Programma Generale, uno strumento costruito dagli Antichi Dei, in grado di programmare gli eventi futuri. Questo strumento, nel 1900,

venne portato dai Bellatrixiani sul nostro pianeta e nascosto sotto la superficie terrestre.

Il Programma Generale della Macchina prevede *il ritorno degli Antichi*, "ritorno" che venne attuato a causa di una grave intrusione da parte degli Andromediani che, nel 1900, decisero di utilizzare ventiquattro strumenti energetici per trarre dei mutanti dalla razza terrestre. Ciò costituiva una grave ingerenza e comunque i risultati dell'esperimento si sarebbero dimostrati disastrosi.

Ma ora ritorniamo all'Operazione *Amaranthus* (il suo valore numerico cabalistico è 759). Essa prevedeva che la Luce Sacra si riconnettesse, dopo 759 anni (dal 1235 al 1994), all'Arca dell'Alleanza Celeste. E così avvenne: il 4 dicembre 1994 la Luce Sacra si spostò dalla Bulgaria all'Italia e dieci giorni dopo venne ricollegata all'Arca dell'Alleanza Celeste, ma tutto ciò come poté accadere? Per poter rispondere a questa domanda dobbiamo tenere presente che nel 1977 la Grande Confraternita Bianca si trasmutò nella Grande Confraternita Rossa (Ordine dell'Alba d'Oro, della Rosa d'Oro e della Stella d'Oro) e che dal 1982 ero uno dei Capi Segreti del Sommo Ordine (Stella d'Oro) che trovava origine in Oriente, nella Stirpe Rossa dei Guru fondata da Samantha Bhadra, maestro di Padma Sambhava. Inoltre, nel 1988, assunsi la direzione della Grande Confraternita Rossa. Poi, nel 1989, fondai la Grande Confraternita Universale (Ordine della Stella di Platino e della Stella di Diamante) e ne assunsi la direzione. Pertanto, nel 1994, avevo l'autorità per evocare a Trieste (il centro dell'*Omphalos*) la Luce Sfolgorante e ricollegarla all'Arca dell'Alleanza Celeste.

Come detto, a causa di una grave ingerenza da parte della razza andromediana, venne previsto dalla programmazione della Macchina del Programma Generale "*Il ritorno degli Antichi"*. Tale ritorno riguarda anche la trasformazione del Tempio degli Antichi nel Tempio dei Moderni, il primo di quattro Templi che fanno parte della Macchina dell'Apocalisse... Macchina attinente al "Programma finale" dell'Apocalisse kruichiana (viene così definita l'Apocalisse dei Bellatrixiani).

2

La Triplice Apocalisse

Questa è la storia segreta della Triplice Apocalisse... un triplice influsso perpetrato da tre razze extraterrestri nei confronti della razza terrestre. Le prime due razze – Alkaida e Andromediana – contrapposte... e sopra di esse la razza dei Bellatrixiani.

Osservatori esterni

Gli Alkaidi (una razza di dèi, oramai estinta, che viveva su un pianeta presso la stella Alkaid, nella costellazione dell'Orsa Maggiore) e gli Andromediani vennero a sapere, circa 12.500 anni fa, che nelle profondità della Terra era nascosto un particolare disco volante – Arca dell'Alleanza Celeste – che poteva essere concepito come uno strumento in grado di svolgere molteplici funzioni, tra le quali programmare gli eventi storici, ma solo come risultante di accadimenti generati dalla razza terrestre (la legge della non-interferenza diretta). Pertanto sapevano che non potevano appropriarsi di quel meraviglioso strumento, ma che avrebbero potuto controllare il suo potere manipolando le menti dei terrestri. Però sulla Terra, in quel periodo, vigeva l'Età di Mezzo (Intermedia), il Tempo dei Post-Dei.

Il Tempo dei Post-Dei

Gli Alkaidi e gli Andromediani valutarono attentamente la situazione e videro che sulla Terra, oltre alla primitiva razza terrestre, c'erano tre specie di post-dèi: quelli di origine atlantidea (nati dall'unione di alcuni dèi Atlantidei con le donne della Terra), quelli di origine dagoniana (nati dall'unione del dio Dagon con le donne della Terra) e quelli di origine ummita (nati dall'unione di alcuni dèi Ummiti con le donne della Terra). Inoltre videro che c'era anche una specie di semi-dèi: quelli di origine dagoniana (nati dall'unione dei post-dèi dagoniani, i figli di Dagon, con le donne della Terra). Giunsero, così, a due conclusioni opposte. Gli Alkaidi decisero d'influire, positivamente, sulle menti dei terrestri affinché istituissero una società matriarcale, mentre gli Andromediani decisero d'influire negativamente sui semi-dèi (non sui post-dèi, dato il loro esiguo numero) al fine di eliminarli.

L'agire degli Alkaidi.

Gli Alkaidi decisero d'influire, positivamente, sulle menti dei terrestri. Per fare ciò, trasmisero i criteri della società matriarcale su tre livelli: culturale (cultura della Dea), sociale (clan matrilineari) ed economico (società agricola).

In pratica, gli Alkaidi crearono quattro entità e quattro correnti energetiche, attinenti alle entità. La prima entità – rappresenta la Grande Madre – è una donna azzurra (c. *e.-m.* intensificata 3 a 3); la seconda entità – rappresenta la donna dominante – è una donna rossa (c. *e.-m.* 2 a 1); la terza entità – rappresenta l'amore per la terra – è una donna bianca (c. *e.-m.* 3 a 3); la quarta entità è un uomo nero (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2), il Guardiano che protegge l'intero Progetto. Le entità con le loro correnti vennero annullate nel dicembre 2008.

L'agire degli Andromediani.

Gli Andromediani decisero d'influire negativamente sui semi-dèi, una razza di esseri semi-anfibi che trovavano alquanto repellenti. Per fare ciò, crearono un'entità nera (c. *e.-m.* concentrata

1 a 2) e tre campi di forza: un disco nero con interno rosso (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2 e c. *e.-m.* 2 a 1), un disco azzurro (c. *e.-m.* intensificata 3 a 3) e un disco bianco (c. *e.-m.* 3 a 3). L'entità con i tre campi di forza vennero annullati nell'aprile del 2002.

I testimoni

Gli Alkaidi e gli Andromediani furono, circa 12.000 anni fa, i testimoni dell'inizio dell'Età dell'Argento, il Tempo dei Semi-Dei. Essi videro, oltre i semi-dèi di origine dagoniana (in Asia occidentale), il sorgere di altri semi-dèi nelle terre degli uomini primitivi. Videro il sorgere dei semi-dèi di origine atlantidea (in America meridionale e in Asia occidentale) e il sorgere dei semi-dèi di origine ummita (in Asia orientale). Ciò non intralciava il Progetto degli Alkaidi, ma metteva in serio pericolo il Progetto degli Andromediani. Per questi ultimi, l'unica soluzione era quella di creare una certa rivalità tra le razze di semi-dèi più vicine (in Asia occidentale), cioè tra la razza di linea atlantidea e la razza di linea dagoniana.

Il rafforzamento negativo degli Andromediani.

Gli Andromediani decisero di rafforzare l'influsso negativo sui semi-dèi di origine dagoniana per rendere quella razza di semi-anfibi ancora più impura. Per fare ciò, crearono un'entità bianca, con interno nero e nucleo rosso (c. *e.-m.* 3 a 3, c. *e.-m.* concentrata 1 a 2 e c. *e.-m.* 2 a 1) e quattro campi di forza: un disco bianco (c. *e.-m.* 3 a 3), una scintilla nera (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2), un globo rosso (c. *e.-m.* 2 a 1) e un globo azzurro (c. *e.-m.* 1 a 2). L'entità con i quattro campi di forza vennero annullati nel marzo del 2002.

Il primo atto degli Andromediani.

Gli Andromediani per impossessarsi del potere dell'Arca dell'Alleanza Celeste – più precisamente per impossessarsi del segreto dell'immortalità – decisero, quasi 10.000 anni fa, di attuare un progetto a breve termine: la creazione, in laboratorio, di un

uomo della Terra, ma con caratteristiche simili alle loro. Tale uomo sarebbe stato molto più intelligente dei primitivi terrestri e la durata della sua vita sarebbe stata molto più lunga, fino a mille anni.

Il progetto prevedeva, nell'arco di qualche centinaio d'anni, la graduale somministrazione della pianta di potere ("mela") ad Adamo, a Eva, ai loro figli e ancora ai figli dei loro figli… fino al momento che sarebbero giunti in contatto con l'Arca dell'Alleanza Celeste e alla conoscenza del segreto dell'immortalità. In questo modo gli Andromediani si sarebbero potuti impadronire, nell'arco della loro vita biologica, del gran segreto… ma qualcosa andò storto.

Il secondo atto degli Andromediani.

Gli Andromediani, a causa del fallimento del progetto a breve termine, elaborarono un altro progetto, il progetto a medio termine: la generazione di un popolo discendente da Adamo, un popolo eletto. In questo modo, un intero popolo, sotto il loro influsso, avrebbe potuto portarli a controllare il potere dell'Arca dell'Alleanza Celeste.

Per avviare il progetto a medio termine dovettero cacciare Adamo ed Eva dal giardino di Eden (zona atemporale) e lasciare in esso la pianta di potere, in previsione della riscoperta – migliaia di anni dopo – del "giardino" da parte di qualche rappresentante del "popolo eletto". Ciò avrebbe costituito il coronamento del progetto a medio termine, la riscoperta del "giardino" avrebbe dato un grande potere al "popolo eletto" e così gli Andromediani avrebbero potuto controllare il potere dell'Arca dell'Alleanza Celeste... ma anche in questo caso qualcosa andò storto.

La fine dei Semi-Dei

Gli Andromediani sapevano che la guerra sarebbe scoppiata tra le due razze: i Giganti (così venivano chiamati i semi-dèi da alcune popoli della Terra) e gli esseri semi-anfibi. Sapevano che era solo una questione di tempo, allora attesero... attesero quasi

4.000 anni e la guerra scoppiò. Essa fu talmente cruenta che i Giganti, per porre fine al conflitto, decisero di liberare l'enorme potenza dello Shin-bo-là, una fonte d'immensa energia in grado di annientare qualsiasi razza semi-divina. E così tutte le razze di semi-dèi vennero annientate. Il cielo si oscurò e la pioggia iniziò a precipitare sulla Terra, talmente intensa e per un periodo di tempo così lungo che gli uomini ricorderanno questo evento come il Diluvio Universale.

Il Progetto andromediano.

Gli Andromediani, poco prima che venisse utilizzato il Potere segreto dello Shin-bo-là, delinearono il loro Progetto: alcuni di loro – nel sembiante di esseri divini – dovevano manifestarsi agli uomini della Terra, rivelare l'approssimarsi del cataclisma e spiegare a quei primitivi come avrebbero potuto salvarsi. In seguito, gli Andromediani avrebbero scelto (eletto) un popolo e per mezzo di un 'tramite' (profeta) avrebbero trasmesso alcune conoscenze con il fine di creare un culto (religione). In questo modo, manipolando le fragili menti dei terrestri, avrebbero potuto controllare il Potere del disco volante.

Il primo contatto.

Gli Andromediani, circa 8.000 anni fa, contattarono degli uomini appartenenti ai diversi popoli del mondo, uno di quegli uomini era il patriarca Noè. Essi – nel sembiante di esseri divini – spiegarono a quegli uomini rudi come salvarsi dall'imminente catastrofe, al fine di salvare la specie umana... almeno quella era la spiegazione fornita a quegli uomini primitivi. In effetti, la salvezza della specie umana era relativa ma necessaria se si voleva controllare il potere dello 'strumento' extraterrestre.

Il Programma degli Alkaidi

Gli Alkaidi, circa 4.500 anni fa, scoprirono che nell'arco di duemila anni si sarebbero praticamente estinti e sapendo del Progetto andromediano capirono che non era possibile lasciare

il potere dello ‘strumento’ extraterrestre in quelle mani. Così, in piena consapevolezza, presero la più terribile delle decisioni: annientare parte della razza umana e manipolare mentalmente i sopravvissuti. Soltanto in quel modo avrebbero potuto mettere in crisi la società patriarcale – linea andromediana – e impedire agli Andromediani di controllare il Potere del disco volante. Per realizzare il loro fine concepirono un Programma di distruzione di massa che celarono nell’immagine di un Drago Nero (le sette stelle della costellazione dell’Orsa Maggiore).

Il Drago Nero.

Gli Alkaidi edificarono, sul loro pianeta, un Tempio in cui inserirono i quattro Karibu, quattro Fiamme di energia: la prima – a est – di colore rosso (c. *e.-m.* 2 a 1), la seconda – a sud – di colore bianco (c. *e.-m.* 3 a 3), la terza – a ovest – di colore verde (c. *e.-m.* 5 a 4) e la quarta – a nord – di colore nero (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2). Quindi crearono i quattro Cavalieri, quattro entità della medesima composizione energetica delle Fiamme. Poi costruirono cinque strumenti neri (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2) che inserirono in cinque zone atemporali. Dopo crearono un Guardiano bianco (c. *e.-m.* 3 a 3) e un globo bianco (c. *e.-m.* 3 a 3), contenente un liquido bianco con delle energie bianche (c. *e.-m.* 3 a 3) a forma d’insetto, che misero sottoterra. Poi crearono un globo traslucido (c. *e.-m.* diluita plasticizzata 1 a 2) con quattro Guardiani neri (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2) che misero sulla cima di un monte. Infine crearono sei Guardiani neri della medesima composizione energetica degli strumenti: cinque Guardiani in relazione agli strumenti e il sesto a proteggere l’intera struttura (Drago Nero).

L’Apocalisse degli Alkaidi.

L’Apocalisse degli Alkaidi prevede che la manifestazione dei quattro Karibu (in seguito conosciuti come “i quattro Viventi”) avvenga in senso orario – est-terra, sud-fuoco, ovest-acqua, nord-aria – con l’apparizione del Toro (Madre), del Leone (Padre), dell’Aquila (Figlia) e dell’Uomo (Figlio), in maniera tale da

comporre le quattro lettere (H-I-H-U) del nome (Hihu) del Dio segreto dei Babilonesi. E in senso orario – sempre partendo da est – vengono manifestati i quattro Cavalieri: Cavaliere rosso (Madre, Toro), Cavaliere bianco (Padre, Leone), Cavaliere verde (Figlia, Scorpione) e Cavaliere nero (Figlio, Acquario). Essi portano – in senso antiorario, partendo da nord – lo sterminio su una parte dell'umanità con la fame (carestia), gli scorpioni (morte), le fiere della terra (follia) e la spada (guerra).

L'attivazione del "Programma Apocalisse" degli Alkaidi.

Il 19 gennaio 2008 – astrologicamente nel segno zodiacale del Capricorno – si attivò il "Programma Apocalisse" degli Alkaidi.

Il 20 gennaio 2008 – astrologicamente nel segno zodiacale dell'Acquario – iniziò la fase introduttiva della crisi economica mondiale. In questa fase il Cavaliere nero (porta la fame) giunse sulla Terra, assieme al Guardiano attinente al primo strumento. Il Cavaliere nero marchiò energeticamente alcuni uomini-chiave dell'economia mondiale e il Guardiano diede l'*input* allo strumento che iniziò a influire sulle menti degli uomini scelti. Poi, il 20 marzo 2008 – astronomicamente nel segno zodiacale dell'Acquario – il Cavaliere nero segnò l'effettivo inizio della crisi economica mondiale.

Il 23 ottobre 2008 – astrologicamente nel segno zodiacale dello Scorpione – cominciò la fase introduttiva dei sogni oscuri degli uomini, della follia umana e della guerra. In questa fase il Cavaliere verde (porta gli scorpioni), il Cavaliere bianco (porta le fiere della terra) e il Cavaliere rosso (porta la spada) giunsero sulla Terra, assieme ai Guardiani relativi ai restanti tre strumenti. Il Cavaliere verde marchiò energeticamente un uomo-chiave dell'*oscuro* umano e il Guardiano diede l'*input* allo strumento, a lui relativo, che cominciò a influire – tramite gli scorpioni – nei sogni degli uomini. Il Cavaliere bianco marchiò energeticamente un uomo-chiave della follia umana e il Guardiano aprì la zona atemporale – sul nostro pianeta – in cui si trovavano le fiere della terra e diede l'*input* allo strumento, a lui relativo, che cominciò a influire – tramite le fiere della terra – nella mente degli uomini.

Il Cavaliere rosso marchiò energeticamente alcuni uomini-chiave della politica mondiale e il Guardiano diede l'*input* allo strumento, a lui relativo, che iniziò a influire sulle menti degli uomini scelti. In seguito, il 21 dicembre 2008 – astronomicamente nel segno zodiacale del Sagittario – il Cavaliere verde segnò l'effettivo inizio dei sogni oscuri degli uomini, il Cavaliere bianco segnò l'effettivo inizio della follia umana e il Cavaliere rosso segnò l'effettivo inizio della guerra.

Il 20 gennaio 2009 – astrologicamente nel segno zodiacale del Capricorno – vennero inviati, dal quinto strumento, 393.000 globi trasparenti (involucri privi di carica), contenenti degli embrioni neri (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2). I globi penetrarono all'interno della Terra, assieme al Guardiano attinente al quinto strumento. Poi il Guardiano diede l'*input* allo strumento che iniziò a manipolare la mente degli uomini scelti. Poi, il 20 marzo 2009 – astronomicamente nel segno zodiacale dell'Ariete – i 393.000 embrioni si attivarono.

Il 17 aprile 2009 – astrologicamente nel segno zodiacale dell'Ariete – il Guardiano bianco inviò il globo bianco, contenente il liquido bianco e i 9.432.000 insetti bianchi. Il globo penetrò all'interno della Terra, nella zona costiera della Germania. Poi il Guardiano diede il comando agli insetti di penetrare nella zona cervicale degli uomini da manipolare. Gli insetti si collocarono in tale zona e inviarono una proiezione di se stessi nel mondo dei sogni degli uomini. Infine, essi crearono una rete energetica che collega gli uomini tra loro.

Il 3 maggio 2009 – astrologicamente nel segno zodiacale del Toro – i quattro Guardiani diedero l'*input* al globo traslucido che inviò delle molteplici bolle nel mondo dei sogni di novantatré uomini eletti e una lastra rettangolare verticale nei loro corpi. Le molteplici bolle cominciarono a manipolare il mondo dei sogni degli uomini eletti e la lastra rettangolare, il loro cervello.

La fine del "Programma Apocalisse" degli Alkaidi.

Il 17 gennaio 2009 vennero annullati, sul nostro pianeta, i quattro Guardiani neri, iniziando da quello a est e finendo con

quello a nord. Analogamente, sul pianeta degli Alkaidi, vennero disattivati i relativi strumenti neri e vennero chiuse le quattro zone atemporali in cui si trovano. Quindi, sul nostro pianeta, venne annullata la zona atemporale in cui si trovavano le fiere della terra e vennero annullate le stesse. Poi, sempre sul nostro pianeta, vennero annullati gli scorpioni e i quattro Cavalieri dell'Apocalisse alkaida, iniziando da quello a est e concludendo con quello a nord. Infine, sul pianeta degli Alkaidi, venne annullato il Guardiano nero del Tempio e vennero spente le quattro Fiamme di energia, iniziando da quella a est e finendo con quella a nord.

Il 12 aprile 2009 venne annullato, dentro il nostro pianeta, il quinto Guardiano, quello che rappresenta il centro. Ugualmente, sul pianeta degli Alkaidi, venne disattivato il relativo strumento nero e venne chiusa la quinta zona atemporale, quella al centro. Infine, all'interno del nostro pianeta, i 393.000 globi trasparenti vennero sostituiti da globi di *theerium* platinato intensificato e gli embrioni vennero riprogrammati su linee kruichiane.

Il 16 aprile 2009 i 393.000 embrioni vennero trasmutati in sferette di *theerium* platinato intensificato. Quindi si produssero dei doppioni dei globi e delle sferette, e tali doppioni penetrarono negli uomini scelti. Poi, cinque di questi doppioni vennero espulsi da cinque persone e si unificarono agli originali. Infine, questi ultimi emersero in superficie per coordinare le persone scelte.

L'1 maggio 2009 il globo, il liquido e i 9.432.000 insetti con le loro proiezioni vennero trasmutati in *theerium* platinato intensificato. Gli insetti assunsero la forma di ottaedri e vennero riprogrammati su linee kruichiane. Inoltre, cinque di essi con le loro proiezioni vennero espulsi da cinque persone. Poi, i cinque ottaedri si unificarono in un unico ottaedro che si collocò al centro della rete energetica, mentre le proiezioni vennero annullate. L'ottaedro venne avvolto dal globo platinato contenente il liquido platinato e venne riprogrammato per dirigere l'intero reticolo. Infine, il Guardiano bianco venne trasmutato in *theerium* platinato intensificato e giunse sulla Terra per supportare l'attuazione del programma dell'ottaedro.

Il 3 maggio 2009 le molteplici bolle e le novantatré lastre

rettangolari vennero mutate in *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato. Le molteplici bolle vennero unificate all'interno del mondo dei sogni degli eletti e assunsero la forma di una sferetta, mentre la lastra rettangolare all'interno dei loro corpi assunse la forma di un asse verticale, collegato alla sferetta e disposto lungo la spina dorsale. Tali strutture – sferetta con relativo asse – vennero riprogrammate su linee kruichiane e cinque di esse vennero espulse da cinque persone. Poi, le strutture vennero disposte in cerchio e iniziarono a ruotare, collegandosi energeticamente alle altre ottantotto strutture per coordinarle. Inoltre, i quattro Guardiani neri e il globo traslucido vennero trasmutati in *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, e poi vennero riprogrammati su linee kruichiane. Infine, globo platinato e Guardiani platinati giunsero sulla Terra, nella zona costiera della Germania.

La razza dei Bianchi e la razza dei Neri

Gli Alkaidi, sapendo che nell'arco di duemila anni si sarebbero estinti, concepirono la creazione di due razze di pre-dèi per garantirsi il successo del loro Programma. Queste due razze vennero generate in laboratorio e collocate su due pianeti vicino al loro. La prima razza è costituita da esseri dalla pelle bianca, mentre la seconda da esseri dalla pelle nera. Entrambe le razze sono costituite da individui di statura piccola e dagli arti superiori lunghi ed esili.

L'intervento dei Bianchi.

Il 4 maggio 2009 i Bianchi, vedendo il fallimento dell'Apocalisse alkaida, inviarono delle energie *elettro-magnetiche* con lo scopo d'influire positivamente nel cervello di determinati uomini e negativamente nel cervello della maggior parte dei terrestri.

Fermare i Bianchi.

Il 4 maggio 2009 venne creato, attorno alla magnetosfera del pianeta dei Bianchi, un campo di forza di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato. La sua funzione

era d'impedire ai Bianchi di proiettare degli influssi energetici sui terrestri.

L'intercessione da parte dei Neri.

Il 5 maggio 2009 i Neri, riconosciuta la superiorità tecnologica utilizzata sui Bianchi, dichiaravano che la Terra non era più sotto la loro giurisdizione e per 'loro' intendevano i Bianchi e i Neri. Entrambe le razze non avrebbero mai più interferito nelle faccende umane; umilmente chiedevano se era possibile che venisse tolto il campo di forza avvolgente il pianeta dei Bianchi. La loro richiesta venne accolta.

La razza dei Merakiani

I Merakiani (una razza di dèi, oramai estinta, che viveva su un pianeta presso la stella Merak, nella costellazione dell'Orsa Maggiore) preso atto dell'estinzione degli Alkaidi e del Progetto degli Andromediani decisero, circa 2.500 anni fa, d'influire sulla razza terrestre.

Il Piano dei Merakiani.

I Merakiani crearono, sul loro pianeta, una sfera nera (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2) contenente degli insetti neri (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2), un'enorme entità bianca (c. *e.-m.* 3 a 3) e una sfera trasparente (involucro privo di carica) contenente una sostanza gelatinosa (sostanza priva di carica). Nel momento culminante dell'Apocalisse alkaida sarebbe entrata in azione la manipolazione di massa merakiana.

La manipolazione dei Merakiani.

Il 6 maggio 2009 la sfera nera inviò gli insetti neri nel mondo dei sogni di 1.252.782.000 terrestri per manipolarli attraverso i sogni. Poi, l'entità bianca proiettò dei filamenti bianchi nel cervello degli stessi individui, al fine di manipolarli mentalmente. Infine, la sfera trasparente inviò nei loro corpi la gelatina per manipolarli fisicamente.

La riprogrammazione delle energie merakiane.

Il 6 maggio 2009, gli insetti neri, i filamenti bianchi e la gelatina trasparente vennero trasmutati in *theerium* platinato intensificato, e poi vennero riprogrammati su linee kruichiane. Subito dopo, negli uomini scelti, gli insetti assunsero la forma di sferette, i filamenti bianchi la forma di una sfera e la gelatina trasparente quella di un asse. Quest'ultimo si dispose lungo la spina dorsale degli scelti, in congiunzione con la sfera. Inoltre, la sfera nera, l'entità bianca e la sfera trasparente, vennero ridotte di grandezza e mutate in *theerium* platinato intensificato. Poi vennero portate sul nostro pianeta e riprogrammate su linee kruichiane. Infine, da cinque persone vennero espulsi sferetta-sfera-asse che si fusero, trasformandosi in una piramide con il compito di programmare l'entità platinata e le due sfere platinate.

La razza dei Pleiadiani

I Pleiadiani (una razza di dèi che vive su un pianeta delle Pleiadi, nella costellazione del Toro) preso atto, nel 1904, che la Terra entrava in una nuova fase energetica decisero d'influire sulla razza terrestre. Il loro fine era d'influenzare la società umana.

Il controllo energetico dei Pleiadiani.

I Pleiadiani inviarono sulla Terra dei campi di forza *elettro-magnetici* per influire sulle menti degli uomini potenti e così influenzare, indirettamente, tutti i terrestri. Per realizzare ciò, i campi di forza vennero messi all'interno e all'esterno degli uomini potenti.

La fine del controllo energetico dei Pleiadiani.

Il 16 maggio 2009 vennero eliminati tutti i campi di forza esterni e interni che influivano su 152.328 uomini potenti. Tali uomini vennero messi sotto delle campane di forza (*theerium* platinato intensificato), affinché non vengano più sottoposti al controllo energetico-mentale dei Pleiadiani.

Il Progetto andromediano prende forma: il primo Jehovah

Gli Andromediani, circa 3.800 anni fa, scelsero un uomo e quest'uomo si chiamava Abramo. Egli venne contattato dal Dio unico Jehovah (Adam Illah) che gli parlò nella città di Harran, in Turchia. Poi, Abramo si recò in Palestina e quindi in Egitto. In realtà, il patriarca Abramo venne contattato da un campo di forza (c. *e.-m.* 2 a 1), il primo Jehovah (annullato nel giugno 2001). Inoltre venne contattato dall'Angelo del Signore, un secondo campo di forza (c. *e.-m.* 2 a 1), il Nunzio (annullato nel giugno 2001). Infine, venne anche contattato dal secondo Jahvé, un pazzo sanguinario nato dall'unione di una terrestre con un Andromediano.

Il Progetto andromediano sembra realizzarsi.

Gli Andromediani attesero ancora... attesero l'uomo adatto che avrebbe potuto impadronirsi dell'Arca dell'Alleanza terrena (forziere), custodita dai sacerdoti egizi. L'occasione si presentò, circa cinquecento anni dopo, quando nacque Mosè. Egli, divenuto Sacerdote del Tempio, venne contattato dal Dio unico di Abramo che lo ispirò: "Impadronisciti del forziere e con il popolo ebreo datti alla fuga". Mosè sapeva che il forziere conteneva dei rotoli su cui erano scritte delle formule magiche atte a mettersi in contatto con una Fonte d'immensa Forza (Arca dell'Alleanza Celeste) e, prima di giungere nella Terra Promessa, capì che non poteva lasciare al suo "popolo eletto" un simile Potere. Allora prese i rotoli dal forziere e depose al loro posto il bastone di Aronne, un po' di manna e le Tavole della Legge. Salutò tutti e si ritirò sul monte Nebo. In effetti, Mosè capì che non poteva lasciare le formule magiche nelle mani di quegli uomini grazie all'influsso del Generatore blu, uno strumento extraterrestre degli Alnilamaidi. E così fallì il primo tentativo degli Andromediani.

La manipolazione del popolo ebreo.

Gli Andromediani decisero, due secoli dopo, di manipolare

il popolo ebreo, introducendo nel forziere dei campi di forza. In questo modo avrebbero potuto, tramite gli ebrei, determinare degli accadimenti che avrebbero indotto l'Arca dell'Alleanza Celeste a produrre delle risultanti... fino al controllo totale della medesima.

Il Progetto andromediano si rafforza: il secondo Jehovah

Gli Andromediani, circa 3.000 anni fa, decisero d'inserire nel forziere un campo di forza (c. *e.-m.* 2 a 1, c. *e.-m.* concentrata 1 a 2, c. *e.-m.* diluita 1 a 2), il secondo Jehovah (annullato nel maggio 2000), noto agli ebrei come l'Antico di Giorni. Sopra il forziere, tra i quattro Kerubim, misero un altro campo di forza (c. *e.-m.* 3 a 3), noto agli ebrei come la Shekinah (annullata nel gennaio 2000). Inoltre, in rapporto ai quattro Kerubim (Leone, Toro, Uomo, Aquila), misero quattro campi di forza (i primi tre, c. *e.-m.* 3 a 3; il quarto, c. *e.-m.* concentrata 1 a 2), conosciuti dagli ebrei come Michael, Raphael, Gabriel e Uriel (i primi tre annullati nel gennaio 2000, mentre il quarto nel maggio 2000). Infine, collegato al forziere, generarono un campo di forza (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2, c. *e.-m.* intensificata 3 a 3, c. *e.-m.* 3 a 3), noto agli ebrei come Melki-Tsedeq (annullato nel maggio 2000). Questo fu il tempo in cui Davide vinse i filistei (gli adoratori del dio Dagon) e, in seguito, suo figlio Salomone edificò il Tempio di Gerusalemme, ove vi nascose l'Arca dell'Alleanza terrena (venne occultata sotto le fondamenta del Tempio a insaputa del popolo ebreo).

La manipolazione si estende ad altri popoli.

Gli Andromediani compresero che la manipolazione degli accadimenti non poteva rimanere limitata al popolo ebreo se si voleva produrre un sufficiente numero di eventi atti a indurre l'Arca dell'Alleanza Celeste a generare tutte quelle risultanti che l'avrebbero messa sotto il loro controllo. Pertanto l'azione doveva essere estesa ad altri popoli e così decisero, quasi 2.000 anni fa, d'inglobare il corpo fluidico (contenente la coscienza)

di Gesù in un campo di forza (c. *e.-m.* plasticizzata 2 a 2) per preservarlo dalla dissoluzione, poiché da quell'uomo sarebbe nato il cristianesimo. Dopo quaranta giorni dalla sua morte fisica venne relegato in un luogo sotterraneo, fino alla Pasqua del 2000... anno della sua liberazione. L'entità *sottile* di nome Gesù avrebbe agito fino alla Pasqua del 2003 (l'entità venne eliminata nel febbraio del 2003), in conformità al "Programma Apocalisse" degli Andromediani.

Il Progetto andromediano si perfeziona: il terzo Jehovah

Gli Andromediani, circa 2.000 anni fa, 'progettarono' il "Programma Apocalisse" che venne comunicato – sotto forma di 'visioni' – a un uomo di nome Giovanni, uno degli apostoli di Gesù. In effetti, essi crearono cinque campi di forza: una scintilla bianca (c. *e.-m.* 3 a 3), una sfera bianca (c. *e.-m.* 3 a 3), una sfera nera (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2), una sfera rossa (c. *e.-m.* 2 a 1) e una sfera verde (c. *e.-m.* intensificata 1 a 2). La sfera bianca conteneva altre nove sfere che vennero emanate, a turno, l'una dall'altra, mentre la sfera nera conteneva altre dieci sfere che vennero emanate, a turno, l'una dall'altra. Infine, la sfera rossa e la sfera verde contenevano altre quattro sfere che vennero emanate, a turno, l'una dall'altra. In pratica, la scintilla bianca rappresentava l'immaterialità della Divinità (Nulla), le sfere bianche rappresentavano l'Albero della Vita (il terzo Jehovah – Testa Bianca), le sfere nere rappresentavano l'Albero della Morte (Testa Nera), mentre le sfere rosse e verdi rappresentavano l'Albero della Conoscenza del Bene e del Male (Testa Rossa e Testa Verde). In senso apocalittico, la scintilla bianca era "Colui che stava seduto sul trono" (annullato nel novembre 2001) e i tre Alberi erano i "quattro Viventi" (annullati nel novembre 2001) che costituivano il trono... trono composto dal Leone, dal Toro, dall'Uomo e dall'Aquila (in altre parole: la Testa Bianca, la Testa Rossa, la Testa Nera e la Testa Verde). Inoltre vennero emanati – dal terzo Jehovah – due campi di forza: il Figlio (c. *e.-m.* 3 a 3) e la Madre (c. *e.-m.* 3 a 3). Il primo rappresentava Gesù

(trasmutato nel dio Horus, c. *e.-m.* 6 a 6, nel novembre 2001) e il secondo Maria (trasmutata nella dea Maat, c. *e.-m.* 6 a 6, nel novembre 2001). Infine, dai quattro Viventi, vennero emanati quattro campi di forza: i quattro Cavalieri dell'Apocalisse (il bianco, il rosso, il nero e il verde – annullati nel novembre 2001).

Dal Programma andromediano al Programma kruichiano.

Il "Programma Apocalisse" andromediano prevede che la manifestazione dei quattro Viventi avvenga in senso antiorario (sud-fuoco, est-terra, nord-aria, ovest-acqua) con l'apparizione del Leone (Padre), del Toro (Madre), dell'Uomo (Figlio) e dell'Aquila (Figlia), in modo tale da comporre le quattro lettere (Yod-He-Vau-He) del nome ineffabile (Jehovah) degli ebrei. E sempre ruotando in senso antiorario vengono manifestati – partendo da sud – i quattro Cavalieri dell'Apocalisse (Cavaliere bianco, Cavaliere rosso, Cavaliere nero e Cavaliere verde il cui nome è "Morte") che portano, sempre in senso antiorario ma partendo da est, lo sterminio sulla quarta parte della terra con la spada (Cavaliere rosso), la fame (Cavaliere nero), la peste (Cavaliere verde) e le fiere della terra (Cavaliere bianco).

Il "Programma Apocalisse" kruichiano prevede – sequenza spazio-temporale – che la manifestazione dei quattro Viventi avvenga in senso orario (est-terra, sud-fuoco, ovest-acqua, nord-aria) con l'apparizione del Toro (Madre), del Leone (Padre), dell'Aquila (Figlia) e dell'Uomo (Figlio). Inoltre, il Programma prevede – nella sequenza spaziale – che l'apparizione dei quattro Cavalieri dell'Apocalisse avvenga in senso orario – partendo da sud – con la manifestazione del Cavaliere bianco (Padre, Leone), del Cavaliere verde (Figlia, Scorpione), del Cavaliere nero (Figlio, Acquario) il cui nome è "Morte", e del Cavaliere rosso (Madre, Toro). Infine, il Programma prevede – nella sequenza temporale – che la manifestazione dei quattro Cavalieri porti la distruzione sull'umanità con quattro flagelli: la spada (Cavaliere rosso), la fame (Cavaliere verde), la peste (Cavaliere nero) e le fiere della terra (Cavaliere bianco).

La manipolazione del popolo arabo.

Gli Andromediani, dopo aver realizzato il "Programma Apocalisse", attesero ancora... attesero il momento propizio che si presentò, circa seicento anni dopo, con la nascita di Maometto nella città della Mecca, in Arabia. Egli, al momento opportuno, venne contattato dall'arcangelo Gabriele che gli parlò del Dio unico (Allah – letteralmente "Dio") e di come lui – il profeta Maometto – avrebbe compiuto le parziali rivelazioni di Abramo, Mosè e Gesù. In realtà, il profeta Maometto venne contattato da un campo di forza (c. *e.-m.* intensificata 3 a 3), una struttura *sottile* costituita da due sfere congiunte da un asse (annullata nel luglio 2001). Inoltre venne anche sottoposto all'influsso della Pietra Nera, un meteorite contenente una particolare energia *elettro-magnetica* preparata alchemicamente dai Bellatrixiani. Inevitabilmente, Maometto subì un duplice influsso contrapposto e il culto del Dio unico si piegò su se stesso, generando guerre e distruzioni tra le religioni – ebraica, cristiana, islamica – dello stesso Dio.

Il Progetto andromediano potrebbe fallire.

Nel 1895 si sviluppava il movimento pangermanico la cui dottrina professava un "pangermanismo universale", un piano avente per scopo l'egemonia tedesca e il crollo di tutte le grandi potenze. Su questa linea di pensiero si costituiva, nel 1912, una società segreta, l'Ordine dei Germani e, nel 1918, venne fondata – su iniziativa del barone Rudolf von Sebottendorff – la Thule Gesellschaft, la Gran Loggia provinciale bavarese di quell'Ordine. Inoltre, nella Società Thule, tra il 1920-23, venne formato – sia politicamente sia spiritualmente – Adolf Hitler che, nel 1933, divenne cancelliere del Terzo Reich. Nello stesso anno Heinrich Himmler, il capo della SS, risvegliava la Fiamma Nera del dio Wotan. L'anno seguente Adolf Hitler innalzava la SS al rango di un'organizzazione completamente autonoma – superiore al partito – e incaricava Himmler di organizzarla come un vero Ordine di guerrieri-monaci – nazisti-pagani – pronti ad annientare, senza pietà, i marxisti e i capitalisti (punto di vista politico), e gli ebrei (punto di vista religioso). Tutto ciò metteva in gravissimo

pericolo il “Progetto andromediano”.

Il Progetto andromediano si difende: il quarto Jehovah

Gli Andromediani, nel 1900, decisero di contrastare il pangermanismo e, in tal senso, utilizzare ventiquattro strumenti energetici (annullati nel 2000) per trarre dei mutanti dalla razza terrestre. Inoltre, nel 1933, presero atto del risveglio della Fiamma Nera (orgone nero di morte) del dio Wotan che avrebbe potuto instaurare un neo-paganesimo e ciò non doveva accadere. Allora, essi crearono due campi di forza, il quarto Jehovah (annullato nel luglio 2001), noto aagli ebrei come “Antico degli Antichi”. Il primo campo di forza era bianco (c. *e.-m.* 3 a 3) con un alone giallo (c. *e.-m.* 2 a 2) e un nucleo rosso (c. *e.-m.* 2 a 1), mentre il secondo campo di forza era nero (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2) con un alone azzurro (c. *e.-m.* intensificata 3 a 3) e un nucleo rosso (c. *e.-m.* 2 a 1). Il primo campo di forza sosteneva sul piano politico i marxisti e i capitalisti e sul piano religioso gli ebrei, mentre il secondo campo di forza colpiva i nazisti-pagani. Questa guerra occulta durò dal 1933 al 1945 e si concluse con la vittoria segreta degli Andromediani.

Manipolazione mentale e manipolazione genetica.

Gli Andromediani, nel 1945, decisero di manipolare sia mentalmente sia geneticamente un certo numero di terrestri, al fine di poter controllare il Potere dell’Arca dell’Alleanza Celeste. Per scegliere i terrestri idonei bastava inviare delle sonde di energia che, dopo aver analizzato e selezionato gli individui, trasmettevano i dati sensibili per l’attuazione della manipolazione mentale o genetica.

La manipolazione della mente umana prevedeva l’invio di energie *sottili* azzurre (c. *e.-m.* intensificata 3 a 3) e bianche (c. *e.-m.* 3 a 3) con lo scopo d’incanalare un certo numero di terrestri in una visione spirituale (messianica) del mondo e di conseguenza prepararli al secondo avvento del “Messia”, tramite la realizzazione del “Programma Apocalisse” (il Programma è stato bloccato nel

novembre 2001).

La manipolazione genetica prevedeva la fecondazione in vitro di un certo numero di femmine terrestri, allo scopo di generare una razza intermedia – un incrocio tra la razza andromediana e quella terrestre – da insediare sulla Terra.

Il contatto.

Gli Andromediani, per creare una razza intermedia (semi-dèi) da insediare sulla Terra, si servirono di due razze aliene: la razza dei Rettiliani (una razza di pre-dèi che vive su un pianeta nella costellazione del Reticolo) che venne manipolata a sua insaputa e quella degli Zetariani (una razza di pre-dèi che vive su un pianeta presso la stella doppia Zeta Reticoli) a essi sottoposta.

I Rettiliani dovevano influire, tramite i sogni, nelle menti di determinati uomini, mentre gli Zetariani dovevano contattare, segretamente, i governi delle massime potenze mondiali della Terra e offrire a essi delle conoscenze tecnologiche in cambio della possibilità di condurre degli esperimenti sui terrestri. Pertanto venne contattato il governo americano e quello russo... e un patto segreto venne stipulato. Poi gli Andromediani, tramite gli Zetariani, fornirono ai terrestri la tecnologia dei computer, inserendo un piccolo errore che avrebbe portato la razza terrestre alla distruzione per mezzo della liberazione dell'energia nucleare causata dal *millenium bug*. Così gli Andromediani, tramite l'insediamento della razza intermedia, avrebbero potuto controllare il Potere dell'Arca dell'Alleanza Celeste (il *millenium bug* è stato bloccato nel dicembre 1999).

Il Progetto andromediano si trova in difficoltà.

Negli anni Sessanta si formava il movimento *hippy* che invase il mondo occidentale. Ogni espressione artistica di quel periodo, dalla musica alla controcultura, dal teatro al cinema, dalla pittura alla letteratura, si ribellava al sistema vigente e all'austerità dei costumi del tempo. Una vera e propria rivoluzione pacifista che avrebbe annientato la società moderna com'era conosciuta. Tutto ciò metteva in grave pericolo il "Progetto andromediano".

Il Progetto andromediano reagisce: il quinto Jehovah

Gli Andromediani, nel 1966, decisero di bloccare il movimento *hippy* che avrebbe potuto instaurare un neo-paganesimo e il culto dell'Anticristo. Ciò non doveva accadere. Allora, essi crearono due campi di forza, il quinto Jehovah (annullato nel gennaio 2002), conosciuto dagli ebrei come "Lunga Faccia". Il primo campo di forza era duplice: la parte superiore era bianca (c. *e.-m.* 3 a 3) e l'inferiore era nera (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2) con un alone azzurro (c. *e.-m.* intensificata 3 a 3) e un nucleo rosso (c. *e.-m.* 2 a 1). Il secondo campo di forza, invece, era una sfera grigia (c. *e.-m.* intensificata 4 a 5) contenente altre nove sfere che vennero emanate, a turno, l'una dall'altra. In pratica, le sfere individuavano i 'ribelli' e il primo campo di forza manipolava le loro menti: li faceva rientrare nella società oppure, inducendoli nell'uso delle droghe, li emarginava dalla collettività. Quest'azione durò tre anni e, nel 1969, il sogno del movimento *hippie* svanì nel nulla.

Il "Programma Apocalisse" degli Andromediani.

Gli Andromediani, prendendo atto che nel dicembre 1999 il *millenium bug* era stato bloccato, decisero di attuare il "Programma Apocalisse". Pertanto programmarono, nei primi mesi del 2000, i quattro Cavalieri dell'Apocalisse (Cavaliere rosso, Cavaliere nero, Cavaliere verde e Cavaliere bianco). Questa programmazione prevedeva lo scoppio, nel 2001, della terza guerra mondiale, tramite l'azione dell'Anticristo (Usama Bin Laden) che avrebbe mosso guerra (spada) all'Occidente. Una grave crisi economica (fame) sarebbe seguita e i neo-nazisti – diretti dai Sonnenkinder della Bruderschaft SS – avrebbero diffuso l'antrace (peste). Dopo tre anni e mezzo, nel 2005, si sarebbe verificato il secondo avvento del 'Messia' (un Andromediano sotto le mentite spoglie di Gesù) che assieme ai suoi "eserciti celesti" (fiere della terra) avrebbe liberato il mondo dal male. Dopo tre anni, nel 2008, il 'Messia' con i suoi "eserciti celesti" (Andromediani) avrebbe dominato i

terrestri e così la razza andromediana sarebbe stata in grado di realizzare il suo fine... controllare il Potere dell'Arca dell'Alleanza Celeste (il Programma è stato bloccato nel novembre 2001).

Tendere l'agguato agli Andromediani.

La terza guerra mondiale scoppiò l'11 settembre 2001 e venne bloccata l'8 novembre dello stesso anno. Di conseguenza venne bloccato, sul piano umano, il "Programma Apocalisse" degli Andromediani che espresse tre Cavalieri: il Cavaliere rosso (spada – guerra), il Cavaliere nero (fame – crisi economica) e il Cavaliere verde (peste – antrace). Sul piano umano, però, mancò il Cavaliere bianco (fiere della terra – "eserciti celesti") e pertanto la sua manifestazione venne trasferita sul piano magico, allo scopo di continuare e concludere il Programma. Per realizzare questo fine era d'uopo tendere un agguato agli Andromediani. Così, il 15 gennaio 2002, venne inviato, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, un campo di forza sul pianeta degli Zetariani, ove si trova una delegazione di Andromediani. Tre giorni dopo seguì il contrattacco... la trappola era scattata.

Il Progetto andromediano contrattacca: il sesto Jehovah

Gli Andromediani, il 18 gennaio 2002, decisero di passare al contrattacco e inviarono sulla Terra trentadue campi di forza, il sesto Jehovah (annullato nel gennaio 2002), conosciuto dagli apocalittici come "Verga di Ferro". I primi dieci campi di forza erano delle sfere bianche (c. *e.-m.* diluita 1 a 2) con interno nero (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2) e nucleo rosso (c. *e.-m.* 2 a 1), mentre gli altri ventidue campi di forza – di equivalente composizione energetica – erano delle strutture con sferette. Dai primi dieci campi di forza venne proiettata una struttura energetica grigia (c. *e.-m.* 4 a 5) con interno rosso (c. *e.-m.* 2 a 1), la Verga di Ferro. Essa era in grado di combinare le proprie cariche energetiche in maniera tale da proiettare sette cariche, delle quali una speciale (c. *e.-m.* 6 a 6; carica costituita dal grigio e dal rosso che per interazione diviene giallo, e con la presenza all'interno del grigio

di uno strato bianco, nero e rosso). Inoltre era in grado di combinare e proiettare queste sette cariche in modo da creare sette entità (i "sette angeli con sette flagelli"). Dai ventidue campi di forza, invece, venne emanata una struttura energetica bianca con interno nero e nucleo rosso, la "Spada affilata". Essa era in grado di generare un suono acuto, distruttivo. In senso apocalittico, le dieci sfere e le ventidue strutture con sferette costituivano il Messia-Giudice (identificabile nel Cavaliere bianco), l'immagine del Verbo di Dio... Colui che tiene nella mano destra una verga di ferro per governare le genti e dalla cui bocca esce una spada affilata per colpire i nemici.

Il sole.

Gli Andromediani, il 18 gennaio 2002, inviarono sul nostro pianeta – oltre il sesto Jehovah – un campo di forza, "un segno grandioso" (annullato nel gennaio 2002), noto agli apocalittici come "il sole". Questo campo di forza era giallo (c. *e.-m.* 6 a 6) con interno grigio (c. *e.-m.* 4 a 5), bianco (c. *e.-m.* diluita 1 a 2), nero (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2) e rosso (c. *e.-m.* 2 a 1). E da esso vennero emanati dei campi di forza (annullati nel gennaio 2002) della stessa composizione energetica: un'entità (donna), un disco (luna) e dodici globi (dodici stelle). In senso apocalittico, il sole emana la madre del Messia, l'immagine della vergine Maria... "una donna vestita di sole, con la luna sotto i suoi piedi e una corona di dodici stelle sul suo capo".

L'Abisso e lo stagno di fuoco.

Gli Andromediani, il 18 gennaio 2002, inviarono sul nostro pianeta – oltre il sesto Jehovah e il sole – due campi di forza, noti agli apocalittici come "l'Abisso" e "lo stagno di fuoco" (entrambi annullati nel gennaio 2002). Il primo campo di forza era nero (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2), mentre il secondo campo di forza era giallo (c. *e.-m.* 6 a 6) con interno grigio (c. *e.-m.* 4 a 5), bianco (c. *e.-m.* diluita 1 a 2), nero (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2) e rosso (c. *e.-m.* 2 a 1). In senso apocalittico, l'Abisso è il luogo della pena provvisoria, mentre lo stagno di fuoco è il luogo della

pena eterna.

Il Dio adirato.

Gli Andromediani, il 18 gennaio 2002, inviarono sul nostro pianeta – oltre il sesto Jehovah, il sole, l'Abisso e lo stagno di fuoco – un campo di forza, il Dio non-manifesto (annullato nel gennaio 2002), conosciuto dagli apocalittici come "il Dio adirato". Questo campo di forza era una scintilla bianca (c. *e.-m.* 3 a 3) con interno nero (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2) e nucleo rosso (c. *e.-m.* 2 a 1). E da esso vennero emanati dei campi di forza (annullati nel gennaio 2002). In senso apocalittico, i campi di forza sono: l'Angelo del Giudizio (giallo con interno grigio, bianco, nero e rosso) che tiene in mano un braciere (giallo con interno grigio, bianco, nero e rosso) riempito con il fuoco (rosso) dell'altare (giallo con interno grigio, bianco, nero e rosso); l'Angelo della Morte (nero) che tiene in mano una falce affilata e che taglia i grappoli della vigna della terra, e ne getta l'uva nel grande tino (nero) pigiato dal Messia-Giudice, e ne esce sangue (rosso), il furore di Dio; gli eserciti celesti (bianco) del Verbo di Dio; l'Angelo (rosso) che discende dal cielo con in mano la chiave dell'Abisso e una grossa catena (grigio con interno nero e rosso); il fuoco divoratore (rosso), sceso dal cielo da parte di Dio.

La Morte e l'Ade.

Gli Andromediani, l'1 febbraio 2002, decisero di realizzare l'attacco finale e per attuarlo aprirono due Porte atemporali (aperte a tre livelli: Terra, uomo e mondo dei sogni. E chiuse nel febbraio 2002) per inviare due campi di forza, noti agli apocalittici come "la Morte" e "l'Ade" (rinviati agli Andromediani nel febbraio 2002). Il primo campo di forza era nero (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2), mentre il secondo campo di forza era rosso (c. *e.-m.* 2 a 1). In senso apocalittico, le due Porte atemporali sono i primi due libri aperti, il "libro della morte" e il "libro dell'ade".

Il Progetto andromediano si contorce: il settimo Jehovah

Gli Andromediani, l'1 febbraio 2002, per attuare l'attacco finale aprirono anche una terza Porta atemporale (aperta a tre livelli: Terra, uomo e mondo dei sogni. E chiusa nel febbraio 2002) per inviare un duplice campo di forza: la Città santa (annullata nel febbraio 2002) e il settimo Jehovah (annullato nel febbraio 2002), noti agli apocalittici come "la Gerusalemme celeste" e "l'Alfa e l'Omega". Il duplice campo di forza (c. *e.-m.* 3 a 3) era così composto: un basamento con sette colonne sormontate da una cupola e al centro una sfera (Shekinah); una scintilla bianca, un'entità bianca e un cubo bianco emanante un effluvio. In senso apocalittico, la terza Porta atemporale è il terzo libro aperto, il "libro della vita". Inoltre, la Città santa s'identifica nella Shekinah, la scintilla bianca è "Colui che siede sul trono", l'entità bianca è l'Agnello (identificabile nell'Angelo della Rivelazione) e il cubo bianco con l'effluvio è il trono da cui scaturisce un fiume di acqua viva. In definitiva, il duplice campo di forza – la Città santa, Dio, l'Agnello e il trono – si manifestò in senso distruttivo invece che costruttivo e ciò fu la causa della fine del "Programma Apocalisse" andromediano.

L'eliminazione delle energie manipolatrici.

L'Arca dell'Alleanza Celeste, il 18 febbraio 2002, inviò dei campi di forza per eliminare le energie *sottili* azzurre (c. *e.-m.* intensificata 3 a 3) e bianche (c. *e.-m.* 3 a 3) che manipolavano le menti di coloro che erano stati selezionati dagli Andromediani per essere incanalati in una visione spirituale (messianica) del mondo. Inoltre, il 18 ottobre 2003, il Potente (c. *electrom* 6) con i suoi 12 Servi o Re (c. *electrom* 6) vennero attivati per eliminare tutte le energie avverse presenti nella rete telematica.

Il Progetto andromediano potrebbe ancora realizzarsi

Gli Andromediani sanno che la razza terrestre può venire distrutta da cataclismi naturali e inoltre sono fermamente convinti – e non a torto – che è destinata ad autodistruggersi. Nel primo caso è sufficiente che salvino poche centinaia di persone – sotto

il loro dominio – trasportandole su un altro pianeta. Così l'Arca dell'Alleanza Celeste, collegata agli uomini della Terra, sarebbe costretta a seguirli sul nuovo pianeta. Nel secondo caso basta che attendano pochi decenni (entro il 2100 l'ecosistema del nostro pianeta sarà totalmente compromesso e non vi sarà più vita sulla Terra) per insediare – dopo la riequilibrazione della Terra – la razza intermedia (quelli nati dall'incrocio tra gli Andromediani e i terrestri). Queste sono le due possibilità finali che si presentano agli Andromediani e che permetterebbero di realizzare il loro fine... controllare l'immenso Potere dell'Arca dell'Alleanza Celeste.

La fine del Progetto andromediano.

Le due possibilità finali degli Andromediani non possono realizzarsi perché esiste il "Programma Apocalisse" kruichiano. In effetti, gli Andromediani, circa 2.000 anni fa, comunicarono il "Programma Apocalisse" – sotto forma di 'visioni' – a Giovanni, ma il Programma fu parzialmente manipolato dai Bellatrixiani che influirono nella mente del veggente. Così venne manipolata la prima parte della sezione profetica dell'Apocalisse (vennero anche inserite due 'visioni': quella attinente ai "sette tuoni" e quella attinente al "libriccino dolce e amaro") e qualche cosa della seconda parte. In seguito, il 20 marzo 1904, iniziava l'aspetto introduttivo del "Programma Apocalisse" kruichiano, aspetto che manifestava i quattro Cavalieri dell'Apocalisse nel seguente modo: Cavaliere rosso (spada – guerre nel mondo), Cavaliere verde (fame – fame nel mondo), Cavaliere nero (peste – malattie nel mondo) e Cavaliere bianco (fiere della terra – follia nel mondo). Con la fine, 20 marzo 2008, dell'aspetto introduttivo dell'Apocalisse kruichiana si sarebbe dovuti entrare nel vivo del Programma che avrebbe manifestato i quattro Cavalieri dell'Apocalisse nel seguente modo: Cavaliere rosso (spada – Arma da Guerra), Cavaliere verde (fame – crisi economica), Cavaliere nero (peste – virus Scorpion) e Cavaliere bianco (fiere della terra – follia incontrollata). In realtà, i Bellatrixiani avevano stabilito, nel 1900, che il "Programma Apocalisse" – nella sua fase acuta – fungesse da copertura per il "Programma finale".

Il Programma finale dell'Apocalisse kruichiana

Il "Programma finale" dell'Apocalisse kruichiana prevede dei cambiamenti, come esposto, qui, di seguito.

Per quanto riguarda i quattro Viventi.

L'Uomo (Figlio), posto in rapporto alla concezione di 'Morte', viene collocato in rapporto alla concezione di 'Immortalità', perché egli s'identifica nella costellazione dell'Acquario che rappresenta la formula dell'Elixir. Invece l'Aquila (Figlia), identificandosi nella costellazione dello Scorpione che rappresenta la formula del Veleno, viene collocata in rapporto alla concezione di 'Morte'. Pertanto il Programma modifica le caratteristiche di questi due Viventi. Inoltre la manifestazione dei quattro Viventi – nella sequenza spazio-temporale – avviene come la visione del fulmine (nord-aria, est-terra, ovest-acqua, sud-fuoco) con l'apparizione dell'Uomo (Figlio), del Toro (Madre), dell'Aquila (Figlia) e del Leone (Padre).

Per quanto riguarda i quattro Cavalieri dell'Apocalisse.

Il Programma prevede – nella sequenza spaziale – che la loro apparizione avvenga in senso antiorario – partendo da est – con la manifestazione del Cavaliere rosso (Padre, Toro), del Cavaliere blu (Figlio, Acquario), del Cavaliere nero (Figlia, Scorpione) il cui nome è "Morte" e del Cavaliere bianco (Madre, Leone). Inoltre il Programma prevede – nella sequenza temporale – che la manifestazione dei quattro Cavalieri (rosso, blu, nero e bianco) porti dei sostanziali mutamenti sul pianeta e sull'umanità, tramite la spada (Arma da Guerra), la rigenerazione cellulare (nettare Aquarius), la fame alchemica (consumazione dell'energia vitale) e le fiere della terra (follia incontrollata).

La conclusione del "Programma finale" prevede l'incontro tra gli Eletti (i Figli del Sole) e gli Angeli (i Bellatrixiani), incontro

che sarà contraddistinto dall'apertura della Grande Montagna (Cupola mobile atemporale)... e gli Eletti verranno condotti dentro la Montagna, nella Città degli Dei.

3

Il Ritorno degli Antichi

I Bellatrixiani, a causa di una grave ingerenza nella razza terrestre da parte degli Andromediani, decisero, nel 1900, di portare sul nostro pianeta la Macchina del Programma Generale, uno strumento in grado di programmare gli eventi futuri. Lo strumento venne nascosto sotto la superficie terrestre e la sua programmazione prevede *il ritorno degli Antichi*.

Nel *Sauthenerom* (letteralmente "Il Libro della Legge della Morte") e nel *Necronomicon* (letteralmente "Il Libro della Legge dei Morti") si parla degli Antichi… e a essi ci si riferisce come a delle entità che devono essere distinte secondo la loro natura. Principalmente possiamo dividerle in due specie: entità organiche ed entità *inorganiche*.

Per quanto concerne le entità organiche, gli Antichi sono degli esseri extraterrestri del più alto livello evolutivo. Invece per quanto riguarda le entità *inorganiche*, gli Antichi sono delle entità *sottili* costituite da energie naturali o da energie alchemiche.

Entità organiche

Gli Antichi, come entità organiche, si dividono tra gli Antichi universali e gli Antichi planetari.

Gli Antichi universali

Gli Antichi universali sono degli esseri biologici, infatti, nel *Sauthenerom* viene detto: "Poi venne il capovolgimento e tutti gli Dei coabitarono in un unico pianeta, Typhon. Erano divisi, unicamente, dalla Barriera del Fuoco. E là vissero gli ultimi miliardi di anni ad attendere che il fato si compisse. E ciò avvenne". E ancora: "Essi trovarono rifugio su una terra primitiva. Prima di tutto si stabilirono su Yuggoth e da là sul pianeta chiamato Sharhah. Là, su un pianeta giovane, fondarono la loro Civiltà".

Typhon.

Gli Antichi vissero sul pianeta Typhon, situato presso la stella Rigel nella costellazione di Orione. In seguito, quattro miliardi e mezzo di anni fa, il pianeta esplose...

Kruich.

I Typhoniani si spostarono su un altro pianeta che chiamarono Kruich, situato presso la stella Betelgeuse nella costellazione di Orione.

Yuggoth.

I Kruichiani, quasi quattro miliardi di anni fa, decisero che alcuni di loro dovevano stabilirsi su Sharhah (Terra). Quelli che vennero designati partirono e s'insediarono, provvisoriamente, su Yuggoth (Plutone B).

Sharhah.

I Kruichiani giunsero sulla Terra (Sharhah) per fondare la propria civiltà, che chiamarono Lomar. Allo scopo di conservare la loro storia, le loro conoscenze scientifiche e la loro memoria crearono due zone atemporali: all'interno della prima inserirono una città di energia naturale (si veda il quinto capitolo), mentre all'interno della seconda inserirono una città di energia alchemica. In entrambe le città vennero inserite delle entità.

La Città alchemica degli antichi Dei.

L'Arca dell'Alleanza Celeste, il 4 agosto 2009, mutò le entità di *theerium* liquido nero della Città degli antichi Dei. Esse vennero mutate in *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato. Inoltre, la Città fuoriuscì dalla zona atemporale e venne collocata sopra la superficie del Mar Ligure.

Gli Antichi planetari

Gli Antichi planetari sono degli esseri biologici, infatti, nel *Sauthenerom* viene detto: "Passarono miliardi di anni prima che essi fondassero altre Civiltà. Atlantide, Lemuria, Mu e Iperborea fecero parte di questa Civiltà".

Iperborea, Mu, Lemuria, Atlantide.

I Lomariani vissero sulla Terra per quasi quattro miliardi di anni. Poi decisero di far ritorno su Kruich, ma prima vollero creare quattro razze di dèi appartenenti al pianeta Terra. La prima civiltà da essi creata, 600.000 anni fa, fu quella di Iperborea a cui seguì, 300.000 anni fa, quella di Mu. Dopo la fine di Mu crearono, 100.000 anni fa, la civiltà di Lemuria a cui seguì, 30.000 anni fa, quella di Atlantide.

Entità inorganiche

Gli Antichi, come entità *inorganiche*, si dividono tra gli Antichi universali naturali, gli Antichi planetari naturali, gli Antichi universali alchemici e gli Antichi planetari alchemici.

Gli Antichi universali naturali

Gli Antichi universali naturali sono delle entità appartenenti

al nostro universo, infatti, nel *Sauthenerom* viene detto: "Gli Antichi sono, gli Antichi erano e gli Antichi saranno. Dall'Alba dei Tempi, nel Caos Primordiale, in ogni centro dell'Infinito chiamato Naxyr, gli Dei erano e non-erano; essi nuotavano nelle Acque informi della Tenebra, nel Vuoto di Naxyr. Gli Dei erano ciechi, la luce era una non-luce, la vita era una non-vita. Tutto esisteva e non-esisteva".

Inoltre, nel *Necronomicon* viene detto: "Gli Antichi furono, gli Antichi sono e gli Antichi saranno. Dalle Regioni Oscure Naxyr pronunciò i suoi nomi e così fu formata la Cerchia degli Dei. Ed essi vennero, invisibili e tremendi. Essi governarono dall'inizio dei Tempi".

Il Tempo del Grande Autunno.

Nel *Sauthenerom* viene detto: "Così è stato scritto prima della caduta del Grande Gigante e questo sarà detto al Tempo del Grande Autunno, quando la Spada uscirà dalla Terra e il Guerriero devasterà le Acque e sotto di esse, e sopra ancora. Questo sarà il Segno, la mia Parola, la mia Legge nel Tempo".

Il Tempo del Grande Autunno incominciò il 20 marzo 2008 quando pubblicai, in internet, il *Liber Legis* (con commento) e il *Liber AHBH* (con commento). Tale pubblicazione rappresenta la "Parola" di Nyarlathotep che desta gli Antichi, infatti, nel *Necronomicon* viene detto: "Quando Nyarlathotep pronuncerà la Parola essi si desteranno e popoleranno le terre".

La Grande Porta e la Terra-di-Sotto.

La pronuncia della Parola di Nyarlathotep consentì l'apertura della Grande Porta (a nord) che dà accesso alla Terra-di-Sotto, collocata in una zona atemporale nello spazio cosmico, infatti, nel *Necronomicon* viene detto: "Gli Antichi, ora, dimorano non negli Spazi noti agli uomini, bensì negli Angoli tra essi. Al di fuori del Piano della Terra essi ora regnano, e sempre attendono il momento in cui essi valicheranno la Grande Porta, perché la Terra li ha conosciuti e la Terra li conoscerà".

Sulla Grande Porta, il 25 marzo 2008, apparve il Guardiano

della Soglia, Yog-Sothoth, un Mostro Tentacolato (entità priva di carica, tra il terzo e il quarto livello di densità). Poi dalla Grande Porta uscirono sei esseri (entità prive di carica, tra il terzo e il quarto livello di densità). Il primo a uscire fu Shub-Niggurath, il secondo fu Hastur, il terzo Cthulhu, il quarto Nyarlathotep, il quinto Nuhram (Nodens) e il sesto Dagon. All'interno della zona atemporale (Terra-di-Sotto) rimasero Azathoth (entità priva di carica tra il terzo e il quarto livello di densità) e le orde di Cthulhu.

La Porta di Luce.

L'uscita delle sei entità dalla Grande Porta consentì la fusione delle loro Vibrazioni, la realizzazione del Coro Cosmico, cioè la realizzazione della Porta di Luce, infatti, nel *Necronomicon* viene detto: "Quando gli Dei ritorneranno, Dagon sarà un Dio di Felicità e con lui ogni cosa brillerà di nuova Luce. I suoi Fratelli si uniranno a lui per raggiungere il Coro Cosmico... Coro che si realizzerà tramite la fusione delle loro Vibrazioni. Tale unificazione permetterà all'Unità di realizzarsi".

Le sei entità penetrarono in Yog-Sothoth e lui si trasformò in una Porta di Luce (a sud). Poi Azathoth, all'interno della zona atemporale, ruotò di 180° e si volse verso sud, verso la Porta di Luce.

In pratica, gli Dei in relazione all'elemento Acqua (Eone II universale) divennero gli Dei in rapporto all'elemento Terra (Eone III universale), infatti, bisogna tenere presente che gli Dei relativi all'elemento Aria (Eone 0 universale) divennero gli Dei in rapporto all'elemento Fuoco (Eone I universale) e questi ultimi divennero gli Dei in rapporto all'elemento Acqua (Eone II universale). Il passaggio dall'elemento Acqua all'elemento Terra avvenne grazie al fatto che siamo entrati nel Terzo Eone universale.

N.B. – Gli Antichi universali naturali sono enti che possiedono l'intento naturale.

Le orde di Cthulhu.

La rotazione di Azathoth – all'interno della zona atemporale – causò l'apertura della Porta-del-Mezzo, consentendo alle orde

di Cthulhu di uscire dalla Grande Porta della Terra-di-Sotto, infatti, nel *Necronomicon* viene detto: "Il Grande Cthulhu ha posto il suo Sigillo sulla Porta-del-Mezzo, affinché nessun impudente osasse varcarla. Ed egli attende. Quando Nyarlathotep pronuncerà la Parola egli verrà risvegliato e con le sue orde ritornerà sulle terre, e il suo Regno perdurerà in eterno".

Dalla Grande Porta uscirono le orde di Cthulhu, cioè mille esseri neri (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2, tra il terzo e il quarto livello di densità) inglobati in una matrice (c. *e.-m.* 1 a 1, a livello *sottile*) che dà a loro un'impronta umana. Subito dopo, la Grande Porta si chiuse e contemporaneamente si aprì la Porta di Luce che irradiò, a Soror Tixian e a me, dell'energia e che consentì ad Azathoth di uscire dalla Terra-di-Sotto.

N.B. – La carica *elettro-magnetica* 1 a 1 rossa-azzurra è il prodotto di un intervento tecnologico su carica naturale o alchemica.

La realizzazione dell'Unità.

L'uscita di Azathoth dalla Terra-di-Sotto – attraverso la Porta di Luce – consentì alle entità di realizzare l'Unità (7 + 1 = 8, 8 in 1).

Nell'istante in cui Azathoth uscì dalla Porta di Luce venne pervaso dalla Luce della medesima, quindi la Porta, priva di Luce, si chiuse e la zona atemporale scomparve. Subito dopo, l'Azathoth di Luce giunse sulla Terra e attorno a lui si creò un Tempio. E attorno al Tempio si disposero le orde di Cthulhu.

Phardox e Fhlivaorh.

L'irradiazione energetica della Porta di Luce consentì, a Tixian e a me, di realizzare le due entità gemelle: Phardox (est, luce) e Fhlivaorh (ovest, tenebra).

Da Soror Tixian e da me si staccarono due entità gemelle – Phardox e Fhlivaorh – in possesso delle nostre memorie, quindi i due esseri (entità prive di carica, tra il terzo e il quarto livello di densità) si fusero in un solo essere che penetrò nell'Azathoth di Luce. Quest'ultimo emise Luce in tutto il Tempio e investì gli

esseri neri che ricevettero il suo intento naturale. Così gli esseri neri, sotto il controllo del loro capo, si diressero nel mondo.

N.B. – Phardox e Fhlivaorh sono due entità che possiedono l'intento naturale. Inoltre, il capo degli esseri neri è collegato all'Azathoth di Luce.

La mutazione nelle orde di Cthulhu.

L'Arca dell'Alleanza Celeste, il 31 marzo 2008, mutò i mille esseri neri (orde di Cthulhu) nella loro costituzione energetica, li mutò da energia *elettro-magnetica* concentrata (c. 1 a 2) inglobata in una matrice d'energia *elettro-magnetica* (c. 1 a 1) in energia *electrom* concentrata (c. 6).

Il Grande Gigante.

Gli Andromediani, circa 8.000 anni fa, installarono all'interno della Terra uno strumento con lo scopo di generare, alimentare e programmare il Grande Gigante (Macroprosopos), un'entità (c. *e.-m.* 6 a 6, tra il terzo e il quarto livello di densità) presente nelle viscere della Terra, programmata per governare i terrestri su linee andromediane.

Il Grande Gigante, il 26 marzo 2008, recepì l'avvento degli Antichi e incominciò a uscire dalla Terra (la sua uscita venne registrata in un mio 'sogno'), ma subito venne bloccato e rimesso sotto la superficie terrestre da un'energia emessa dall'Azathoth di Luce.

Infine, gli Andromediani, il 31 marzo 2008, provarono ad estrarre dalle profondità abissali della terra il Grande Gigante, ma inutilmente perché era stato bloccato.

La caduta del Grande Gigante.

L'Arca dell'Alleanza Celeste, il 2 aprile 2008, ridusse a un decimo il funzionamento e la potenza dello strumento che alimenta e programma il Grande Gigante.

Le entità naturali andromediane.

Gli Andromediani, nell'arco di 8.000 anni, crearono tutta

una serie di entità naturali aventi lo scopo di agire secondo le direttive impartite dal Grande Gigante.

L'eliminazione delle entità naturali andromediane.

L'Arca dell'Alleanza Celeste, il 31 marzo 2008, eliminò tutte le entità naturali andromediane che circolavano sul nostro pianeta.

L'astro caduto dal cielo.

Nell'Apocalisse di Giovanni è scritto: "Il quinto angelo suonò la sua tromba: vidi un astro caduto dal cielo sulla terra; gli fu consegnata la chiave della voragine dell'Abisso".

Il passo sopra citato parla del quinto angelo che – tramite il suono della sua tromba – annuncia il flagello delle cavallette infernali. In questo modo si apre la visione escatologica di Giovanni, in cui il veggente vede "un astro caduto dal cielo sulla terra", cioè 'vede' una sfera bianca, un campo di forza (c. *e.-m.* 3 a 3) collegato, energeticamente, al Macroprosopos (Grande Gigante).

L'Arca dell'Alleanza Celeste, l'8 aprile 2008, eliminò la sfera bianca e così s'interruppe il collegamento energetico tra la sfera bianca e il Grande Gigante. Subito dopo il Macroprosopos si ridusse a un punto.

L'angelo dell'Abisso e le cavallette.

Nell'Apocalisse di Giovanni è scritto: "Avevano code simili a quelle degli scorpioni, con pungiglioni: proprio nelle loro code risiedeva il loro potere di tormentare gli uomini per cinque mesi. Avevano su di loro quale re l'angelo dell'Abisso, il cui nome in ebraico suona Abaddòn e in greco Sterminatore".

Il passo sopra citato parla delle cavallette e del loro re... a esse è dato il potere di tormentare gli uomini per cinque mesi, ma solamente coloro che non hanno "sulla fronte il sigillo di Dio". Una concezione analoga la ritroviamo nell'Operazione Cthulhu (si veda il quinto capitolo), operazione che riguarda il Demone del Pozzo (Abaddòn) e gli Scorpioni.

L'Arca dell'Alleanza Celeste, l'8 aprile 2008, eliminò le

cavallette con il loro re, collocate dentro una zona atemporale.

Gli Antichi planetari naturali

Gli Antichi planetari naturali sono delle entità create dai Lomariani e dagli Atlantidei. Le prime furono create all'inizio dell'Età del Platino, mentre le seconde alla fine dell'Età dell'Oro.

Il Deserto gelato, l'Altipiano di Leng, la Montagna Kadath e il Castello Nero.

Nel *Necronomicon* viene detto: "Kadath! Essa sorge sui vizi e orrori umani, l'Arcano Altipiano di Leng, su all'estremo Nord".

I Lomariani, all'inizio dell'Età del Platino, crearono nell'area del polo nord una zona atemporale di energia naturale (*aoùr* nero e *aoùr* bianco). In questa zona inserirono il Deserto gelato con al centro l'Altipiano di Leng. Poi, sull'Altipiano eressero la Montagna Kadath con in cima il Castello Nero. Inoltre, nel Deserto gelato misero dodici Guardiani e sulla Porta del Castello un tredicesimo. Infine, all'interno del Castello Nero introdussero tre entità.

La chiusura e l'apertura della Porta del Deserto gelato.

La Porta che dà accesso al Deserto gelato venne chiusa nel 3767 a.C., alla fine dell'Eone IV di Ramar, cioè alla fine del Tempo degli Eroi (Uomini). Essa venne riaperta il 9 marzo 2009, agli inizi del Mahon di Horus-Maat, cioè agli inizi del Tempo degli Dei.

In pratica, l'Arca dell'Alleanza Celeste aprì, a nord, la Porta Nera (*aoùr* nero). Ora appare come una Porta bianca.

I dodici Guardiani del Deserto gelato.

Le entità che sono a guardia del Deserto gelato sono dodici.

In pratica, dalla Porta Nera sono usciti dodici Guardiani neri (*aoùr* nero). Poi Tixian ed io, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, li purificammo. Infine li rimettemmo nel Deserto gelato.

L’esercito delle Tenebre.

Nel Deserto gelato dimorano gli esseri neri (corpi fluidici), l’esercito delle Tenebre.

In pratica, dalla Porta Nera uscirono gli esseri neri (*aoùr* nero). Poi Tixian ed io, tramite l’Arca dell’Alleanza Celeste, li purificammo. Infine li rimettemmo nel Deserto gelato.

Il rifiorire del Deserto gelato, dell’Altipiano di Leng, della Montagna Kadath e del Castello Nero.

Il Deserto gelato, l’Altipiano di Leng, la Montagna Kadath e il Castello Nero sono rifioriti, com’era all’inizio dell’Età del Platino.

In pratica, Soror Tixian ed io purificammo, tramite l’Arca dell’Alleanza Celeste, il Deserto gelato, l’Altipiano di Leng, la Montagna Kadath e il Castello Nero.

Il tredicesimo Guardiano.

L’entità che è a guardia del Castello Nero è il tredicesimo Guardiano.

In pratica, Soror Tixian ed io purificammo, tramite l’Arca dell’Alleanza Celeste, il tredicesimo Guardiano.

L’esercito della Luce.

Nel Castello Nero dimorano gli esseri bianchi (corpi fluidici), l’esercito della Luce.

In pratica, dalla Porta Nera uscirono gli esseri bianchi (*aoùr* bianco). Poi Tixian ed io, tramite l’Arca dell’Alleanza Celeste, li purificammo. Infine li rimettemmo nel Castello Nero.

Gli antichi Dei e i nuovi Dei.

Nel Castello Nero dimorano Nyarlathotep, Hastur e Shub-Niggurath. Essi sono gli antichi Dei (*aoùr* bianco).

In pratica, Soror Tixian ed io imprimemmo agli antichi Dei, tramite l’Arca dell’Alleanza Celeste, le conoscenze concernenti il Mahon di Horus-Maat ed essi divennero i nuovi Dei.

Ciò che fecero gli Atlantidei.

Gli Atlantidei, alla fine dell'Età dell'Oro, realizzarono due zone atemporali di energia naturale, una di *aoùr* nero e una di *aoùr* bianco. Nella prima zona atemporale inserirono un'entità di *aoùr* nero, mentre nella seconda un'entità di *aoùr* bianco.

La prima zona atemporale – Tempio Nero – si trova nel Buco del Diavolo, la valle di Baten El Ghoul (Iraq), mentre la seconda zona atemporale – Tempio Bianco – si trova nell'*Ultima Thule*, l'isola di Avalon (Groenlandia). Inoltre, la funzione delle due entità è di trasmutare i corpi fluidici degli iniziati.

Il Tempio Nero.

Si accede all'interno del Tempio Nero (c. *electrom* concentrata 6) attraversando una Porta di difficile accesso, poiché è visibile solo alla vista interiore. Appena attraversata, s'incontrano delle nebbie che, una volta superate, conducono a una radura sulla quale giace il Trono del dio Shaitan (il Dio Nero degli yezidi).

Tixian ed io, la notte del 31 ottobre 2008, aprimmo la Porta del Tempio Nero (zona atemporale) e ci armonizzammo con il dio Shaitan che ribattezzammo Sutan. Poi ci armonizzammo con la corrente della zona atemporale e con tutte le entità nere (i corpi fluidici trasmutati degli iniziati). Infine, Sutan, la corrente e le entità nere si armonizzarono con la corrente del Mahon di Horus-Maat.

Il Tempio Bianco.

Si accede nel Tempio Bianco (c. *electrom* 6) attraversando una Porta di difficile accesso, poiché è visibile solo alla vista interiore. Appena attraversata, si vede un cielo azzurro con verdi vallate che, una volta superate, conducono a una radura nel cui centro si trova un'entità, il dio Dagda (Dio Padre).

Tixian ed io, la notte del 30 aprile 2009, aprimmo la Porta del Tempio Bianco (zona atemporale) e al centro di esso inserimmo il dio Diancecht (Dio Figlio). Poi ci armonizzammo con la corrente della zona atemporale e con tutte le entità bianche (corpi fluidici trasmutati degli iniziati). Infine, il dio Diancecht, la corrente e

le entità bianche si armonizzarono con la corrente del Mahon di Horus-Maat.

Gli Antichi universali alchemici

Gli Antichi universali alchemici sono delle entità create dai Typhoniani nell'Eone I di Luhn e dai Kruichiani nell'Eone II di Harn. Di queste entità – quando i Kruichiani giunsero sulla Terra – alcune vennero trasferite sul nostro pianeta.

I vecchi Vampiri Bianchi.

Sul nostro pianeta giunsero delle entità, da me definite come "i vecchi Vampiri Bianchi", per distinguerli dai Vampiri Bianchi del nuovo millennio.

I vecchi Vampiri Bianchi vengono diretti da un'entità chiamata Hastur e la loro funzione è quella di trasformare – in *theerium* liquido bianco – la coscienza e il corpo fluidico di alcuni uomini scelti.

I vecchi Vampiri Neri.

Sul nostro pianeta giunsero delle entità, da me definite come "i vecchi Vampiri Neri" per distinguerli dai Vampiri Neri del nuovo millennio.

I vecchi Vampiri Neri vengono diretti da un'entità chiamata Cthulhu e la loro funzione è quella di trasformare – in *theerium* liquido nero – la coscienza e il corpo fluidico di alcuni uomini scelti.

Gli Antichi planetari alchemici

Gli Antichi planetari alchemici sono delle entità che fanno parte del nostro pianeta, infatti, nel *Necronomicon* viene detto: "Su nell'estremo Nord, là dove i Cieli confinano con la Terra, si trova il remoto e Arcano Altipiano di Leng. Là, la vita è una non-vita. Ogni cosa è artificiale e voluta dagli Antichi Signori".

Il Deserto Gelato.

I Lomariani, all'inizio dell'Età del Platino, crearono nell'area del polo nord una zona atemporale di energia alchemica (*theerium* platinato intensificato). In questa zona inserirono il Deserto gelato con al centro l'Altipiano di Leng e, al di sopra di esso, eressero la Montagna Kadath... in cima il Castello Nero, in cui misero tre entità di *theerium* liquido nero intensificato.

La chiusura dell'Altipiano di Leng.

Nel *Necronomicon* viene detto: "Leng immenso carnaio di mortali che troppo spesso ti hanno profanato. Troppo spesso lo hanno fatto in questi passati Eoni, ma questo ora non accadrà, poiché le Porte sono state chiuse".

Le Porte dell'Altipiano di Leng vennero chiuse nel 3761 a.C., all'inizio dell'Eone V di An, cioè all'inizio del Tempo degli uomini.

L'apertura dell'Altipiano di Leng.

Nel *Necronomicon* viene detto: "Si apriranno solamente quando le stelle avranno compiuto il loro ciclo".

Le quattro Porte dell'Altipiano di Leng si sono aperte perché le stelle hanno compiuto il loro ciclo di 12.888 anni (mezza precessione equinoziale). Esse vennero aperte il 31 marzo 2003, agli inizi del Mahon di Horus-Maat, cioè agli inizi del Tempo degli Dei.

In pratica, Soror Galbix ed io aprimmo, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, le quattro Porte verdi (nord, est, sud, ovest) di *theerium* platinato intensificato. Esse appaiono come una nebbiolina verde.

I quattro Guardiani di Leng.

Nel *Necronomicon* viene detto: "Guai a colui che disturba le alate e possenti Entità, dall'alito infocato, che ne sono a guardia. Dei maligni Fuochi, perennemente ardenti, ne segnalano la presenza".

Le alate e possenti entità che sono a guardia dell'Altipiano

di Leng sono quattro Guardiani.

In pratica, dalle quattro Porte verdi uscirono i quattro Guardiani rossi di *theerium* platinato intensificato. Poi Galbix ed io, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, li positivizzammo e fornimmo a loro la *proto-energia* platinata intensificata. Infine li rimettemmo nell'Altipiano di Leng.

I Plastici Abitanti di Leng.

Nel *Necronomicon* viene detto: "Ma la vostra fine sarà misericordiosa se paragonata a quella dei Plastici Abitanti delle terre di Leng. Infatti, essi vivono in Leng per scontare la loro superbia nei riguardi degli antichi Dei".

I Plastici Abitanti di Leng sono delle entità realizzate dai Lomariani. Tali enti possono assumere qualsiasi forma ma quella preferita è la forma della sfera. In seguito, le entità subirono una negativizzazione e si opposero agli antichi Dei che li relegarono nell'Altipiano di Leng.

In pratica, dalle quattro Porte verdi uscirono delle sfere nere di *theerium* platinato intensificato. Poi Galbix ed io, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, le positivizzammo (divennero di colore bianco) e fornimmo a loro la *proto-energia* platinata intensificata. Infine le rimettemmo nell'Altipiano di Leng.

Il rifiorire di Leng.

Nel *Necronomicon* viene detto: "Leng rifiorirà, com'era all'inizio, e ogni cosa sarà in armonia con l'universo".

L'Altipiano di Leng è rifiorito, com'era all'inizio dell'Età del Platino.

In pratica, Soror Galbix ed io positivizzammo, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, le quattro Porte verdi (*theerium* platinato intensificato), l'Altipiano bianco (*theerium* platinato intensificato) e i quattro Fuochi rossi (*theerium* platinato intensificato). Infine, a tutto ciò, fornimmo la *proto-energia* platinata intensificata.

La Sconosciuta e Arcana Kadath.

Nel *Necronomicon* viene detto: "Di essa non si può parlare,

la sua vista è vietata agli umani. Essa è il Ricettacolo della Divinità e tramite essa potrai raggiungere la tua Essenza. Vietato è lo scalarla, ma potrai arrivare sulla sua sommità se rinnegherai tutto te stesso come ancora lo concepisci". E ancora: "Kadath, Nera e Possente Montagna, forza e distruzione ti caratterizzano. Ogni cosa da te viene emanata e per te viene compiuta. Felice chi ti conoscerà nel tuo intimo, sventurato chi ti profanerà".

Sull'Altipiano di Leng sorge l'innominabile Montagna Kadath, "Sacrario segreto dei Segreti divini". In essa è custodita la Chiave dell'Essere Divino, cioè la Chiave di come diventare un Essere Divino.

In pratica, Galbix ed io positivizzammo, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, la Montagna Nera Kadath (*theerium* platinato intensificato) che apparve di colore platino. Poi le fornimmo la *proto-energia* platinata intensificata.

Il Grande Castello d'Onice Nero.

Nel *Necronomicon* viene detto: "E con essi si ritirò nel Sogno più Segreto, nel Grande Castello d'Onice Nero sito in cima a Kadath, la Grande Montagna che sorge nel Deserto di Leng".

Il Grande Castello d'Onice Nero si trova in cima all'antica e innominabile Montagna Kadath. Sopra l'Essere Divino, occultato nella Montagna, vi è il Sogno più Segreto (il Grande Castello d'Onice Nero) di Nyarlathotep.

In pratica, Soror Galbix ed io positivizzammo, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, il Grande Castello d'Onice Nero (*theerium* platinato intensificato) che apparve di colore platino. Poi gli fornimmo la *proto-energia* platinata intensificata.

L'Azzurro Ingemmato degli Dei.

Nel *Necronomicon* viene detto: "In cima, sul Nero Castello turrito, vedrai sventolare l'Azzurro Ingemmato degli Dei".

In cima al Grande Castello vi è l'Azzurro Ingemmato degli Dei.

In pratica, Soror Galbix ed io liberammo, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, un nucleo di *proto-energia* liquida azzurra

intensificata con *theerium* liquido azzurro intensificato. Esso si diffuse nel Grande Castello e nella Montagna Kadath. Infine, la Montagna e il Grande Castello divennero di colore nero.

N.B. – Nell'Altipiano di Leng si recheranno le anime dei Mutanti morti, mentre nel Grande Castello d'Onice Nero si recheranno i doppi dei Vampiri morti.

Gli antichi Dei.

Nel *Necronomicon* viene detto: "Essi ti saluteranno come loro Fratello e tale tu sarai se tutto avrai compiuto".

Nel Castello d'Onice Nero dimoravano Nyarlathotep, Hastur e Shub-Niggurath, ma quando le Porte dell'Altipiano di Leng vennero chiuse i tre Dei con un campo di forza (una 'Massa') vennero relegati in una zona atemporale.

In pratica, Galbix ed io, il 23 settembre 2003, liberammo, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, i tre Dei e la Massa. Sia le entità sia il campo di forza erano costituiti di *theerium* liquido nero intensificato. Poi a tutto ciò fu data la *proto-energia* liquida nera intensificata. Inoltre, il giorno successivo alla liberazione, la Massa nera divenne un Asse che collega il polo nord magnetico al polo sud magnetico.

I nuovi Dei.

Nel *Necronomicon* appare il seguente passo: "E gli antichi Dei brilleranno di nuova Luce".

Gli antichi Dei sono stati trasmutati nei nuovi Dei e ora brillano di nuova Luce.

In pratica, Tixian ed io, il 22 ottobre 2008, trasmutammo, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, i tre Dei e l'Asse in *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato. Inoltre, le entità vennero riprogrammate in rapporto al Mahon di Horus-Maat.

Il Tempo degli Dei.

Nel *Necronomicon* viene detto: "Quando tutto ciò Sarà, ogni

cosa ritornerà com'Era, e sarà nuovamente il Tempo degli Dei".

Tutto è stato compiuto e ora è ritornato il Tempo degli Dei dell'Età del Platino.

In pratica, alla mezzanotte del 31 ottobre 2008, i tre Dei entrarono, direttamente, nel Nero Castello turrito.

A conclusione di questo capitolo possiamo sostenere che il Ritorno degli Antichi rappresenta quel passaggio indispensabile per l'Avvento dei Moderni, i nuovi Dei.

4

L’Avvento dei Moderni

Nel capitolo precedente abbiamo distinto gli Antichi a seconda della loro natura. Abbiamo visto che si dividono in due specie: entità organiche ed entità *inorganiche*. E abbiamo notato che le entità *inorganiche* si dividono in naturali e alchemiche. Infine abbiamo visto che gli Antichi planetari alchemici sono diventati i Moderni planetari alchemici.

In questo capitolo prenderemo in considerazione i Moderni che vanno distinti a seconda della loro natura. Essi vengono divisi in due specie: entità organiche ed entità *inorganiche*. In quanto entità organiche sono degli esseri terrestri che hanno ottenuto una mutazione alchemica e in quanto entità *inorganiche* sono degli esseri *sottili* costituiti da energie alchemiche. Infine prenderemo in considerazione la Macchina dell’Apocalisse, Macchina attinente al “Programma finale” dell’Apocalisse kruichiana.

Entità organiche

I Moderni, come entità organiche, sono i Vampiri Blu e Rossi.

I moderni Vampiri Blu e Rossi

I moderni Vampiri Blu e Rossi sono degli esseri biologici che hanno ottenuto una mutazione alchemica. Essi si rapportano al concetto di "Immortalità" e di "Rigenerazione".

Entità inorganiche

I Moderni, in quanto entità *inorganiche*, si dividono tra i Moderni universali alchemici e i Moderni planetari alchemici.

I Moderni universali alchemici

I Moderni universali alchemici sono delle entità create da noi, in rapporto all'Eone III universale di Vadha.

L'Abisso del Tempo.

Alla mezzanotte del 31 ottobre 2005 eseguii, con sei miei discepoli, il Rituale dell'Abisso del Tempo.

In pratica tracciai (a ovest), con del *theerium* liquido rosso intensificato, la Porta dell'Acqua alchemica ed evocai il Guardiano nero (entità di *theerium* liquido nero intensificato, al terzo livello di densità). Quindi diedi il compito al Guardiano nero di creare la Porta dell'Acqua alchemica ed egli riversò del *theerium* liquido nero intensificato all'interno del tracciato rosso. Poi ordinai al Guardiano nero di aprire la Porta dell'Acqua alchemica ed evocai (a sud) il Guardiano del Tempo (entità di *theerium* liquido nero intensificato, al terzo livello di densità). A quel punto ordinai al *theerium* liquido nero intensificato di uscire dalla Porta dell'Acqua alchemica ed esso, attraverso il Guardiano nero (matrice), si configurò in 999 esseri neri (entità di *theerium* liquido nero intensificato, al terzo livello di densità). Inoltre evocai (a nord) il Signore del Tempo (entità di *theerium* liquido nero intensificato, al terzo livello di densità). Infine chiusi – tramite il Guardiano – la Porta dell'Acqua alchemica, ritirai il tracciato rosso e congedai il Guardiano nero.

Il Coordinatore del Tempo e i 999 esseri neri.

Il 30 marzo 2008, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, unii il Signore del Tempo al Guardiano del Tempo, generando così il Coordinatore del Tempo. Poi mutai la densità del Coordinatore del Tempo (dal terzo livello di densità è passato tra il terzo e il quarto livello) e la densità dei 999 esseri neri (dal terzo livello di densità sono passati tra il terzo e il quarto livello). Infine diedi il compito al Coordinatore del Tempo di coordinare i 999 esseri neri.

N.B. – Il Coordinatore del Tempo e i 999 esseri neri sono entità che possiedono l'intento alchemico.

L'Azathoth di Luce alchemico.

Il 30 marzo 2008, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, creai l'Azathoth di Luce alchemico (entità di *proto-energia* trasparente con *theerium* trasparente, priva di carica e tra il terzo e il quarto livello di densità). Subito dopo, l'Azathoth di Luce alchemico creò il Tempio e si collocò al suo centro. Poi attivò il sito con il suo intento alchemico e irradiò la sua energia sul Coordinatore del Tempo, e sui 999 esseri neri che vennero così, potenzializzati.

N.B. – L'Azathoth di Luce alchemico è un'entità che possiede l'intento alchemico. Inoltre, l'Azathoth di Luce naturale, per il principio dell'equilibrio, ha attivato il proprio sito.

I Moderni planetari alchemici

I Moderni planetari alchemici, come abbiamo visto, sono delle entità trasmutate da noi, in rapporto al Mahon di Horus-Maat. Inoltre, essi sono anche delle entità create da noi, sempre in rapporto al Mahon di Horus-Maat.

I nuovi Vampiri Bianchi.

Nel nuovo millennio, grazie a una particolare mutazione, esistono i nuovi Vampiri Bianchi che si rapportano alla concezione di "Vita".

I nuovi Vampiri Neri.

Nel nuovo millennio, grazie a una particolare mutazione, esistono i nuovi Vampiri Neri che si rapportano alla concezione di "Morte".

I moderni Vampiri Blu.

Nel nuovo millennio i moderni Vampiri Blu sono delle entità trasmutate o create da noi.

I moderni Vampiri Rossi.

Nel nuovo millennio i moderni Vampiri Rossi sono delle entità trasmutate o create da noi.

La Macchina dell'Apocalisse

La Macchina dell'Apocalisse – Macchina concernente il "Programma finale" dell'Apocalisse kruichiana – è composta dai quattro Cavalieri, dai quattro Templi, dall'Emettitore e dal Divino. Tale Macchina utilizza i Moderni planetari alchemici (i nuovi Vampiri Bianchi, i nuovi Vampiri Neri, i moderni Vampiri Blu, i moderni Vampiri Rossi), in rapporto al Mahon di Horus-Maat.

I quattro Cavalieri

I quattro Cavalieri, in rapporto all'aspetto introduttivo del "Programma Apocalisse" kruichiano, si manifestarono in un certo modo e avrebbero dovuto manifestarsi in maniera più specifica nella fase acuta del "Programma Apocalisse", ma così non accadde perché tale fase fungeva da copertura per il "Programma finale".

I quattro Cavalieri attinenti alla fase acuta del "Programma Apocalisse".

Il 3 febbraio 2006 creai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, i quattro Cavalieri dell'Apocalisse kruichiana.

Il Cavaliere rosso (a est) è costituito da *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida rossa intensificata con il *theerium* liquido rosso intensificato. Questo Cavaliere ha il compito di portare la spada (Arma da Guerra).

Il Cavaliere verde (a ovest) è costituito da *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato. Questo Cavaliere ha il compito di portare la fame (crisi economica).

Il Cavaliere nero (a nord) è costituito da *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida nera intensificata con il *theerium* liquido nero intensificato. Questo Cavaliere ha il compito di portare la peste (virus Scorpion).

Il Cavaliere bianco (a sud) è costituito da *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida bianca intensificata con il *theerium* liquido bianco intensificato. Questo Cavaliere ha il compito di portare le fiere della terra (follia incontrollata).

La mutazione del Cavaliere nero e del Cavaliere verde, in rapporto al "Programma finale" dell'Apocalisse kruichiana.

Il 21 marzo 2007 trasmutai, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, il Cavaliere nero nel Cavaliere blu e il Cavaliere verde nel Cavaliere nero.

Il Cavaliere blu (a nord) è costituito da *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato. Questo Cavaliere si mostra per secondo ed ha il compito di portare la rigenerazione cellulare (nettare Aquarius).

Il Cavaliere nero (a ovest) è costituito da *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida nera intensificata con il *theerium* liquido nero intensificato. Questo Cavaliere si manifesta per terzo ed ha il compito di portare la fame alchemica (consumazione dell'energia vitale).

I quattro Templi

I quattro Templi, attinenti ai quattro punti cardinali (nord, est, ovest, sud) si collocano in relazione ai quattro Viventi del "Programma Apocalisse" kruichiano. Inoltre i quattro Viventi, in rapporto all'aspetto introduttivo del "Programma Apocalisse", si manifestarono in un determinato modo e avrebbero dovuto manifestarsi allo stesso modo nella fase acuta del "Programma Apocalisse", ma così non successe perché tale fase fungeva da copertura per il "Programma finale".

I Bellatrixiani, in rapporto al "Programma finale", si limitarono a inserire uno specifico Programma nella Macchina del Programma Generale. Questo Programma riguarda la mutazione del Tempio degli Antichi nel Tempio dei Moderni.

Il Tempio degli Antichi.

I Bellatrixiani, il 31 ottobre 1900, crearono sul pianeta Yuggoth (Plutone B) un campo di forza (Azathoth), costituito da *theerium* liquido nero intensificato con uno strato di *theerium* trasparente. Inoltre, sul pianeta Terra, crearono un Guardiano (Yog-Sothoth) della stessa composizione energetica.

In seguito, il 21 dicembre 1900, i Bellatrixiani crearono sul pianeta Terra il Tempio degli Antichi (a forma di croce), costituito da *theerium* liquido nero intensificato con uno strato di *theerium* trasparente. In questo Tempio vennero introdotte delle entità della stessa composizione energetica, gli Antichi, cioè i Vampiri Neri (il primo Vivente, i quattro Guardiani e le Entità).

Infine, l'1 luglio 2006, il Guardiano aprì le quattro Porte del Tempio e da esse uscirono le entità, tranne il primo Vivente e i quattro Guardiani.

Il Tempio a Nord.

Il 2 luglio 2006 trasmutai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, il campo di forza (Azathoth) e il Guardiano (Yog-Sothoth), li trasmutai in *proto-energia* platinata intensificata con *theerium*

platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato. Inoltre tolsi a entrambi il *theerium* trasparente e li riprogrammai in rapporto alla nuova formula dell'immortalità.

A questo punto, il campo di forza fece ruotare il Tempio di 45° (a forma di X) e lo mutò in *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato. Inoltre, il campo di forza gli tolse lo strato di *theerium* trasparente. Poi, nella stesso modo, trasmutò il primo Vivente, i quattro Guardiani e le entità. In questa maniera i Vampiri Neri (gli Antichi) divennero i Vampiri Blu (i Moderni).

In pratica, al centro del Tempio dei Moderni vi è il primo Vivente (nord, aria, maschile, blu), il Reggente del Tempio. Poi vi sono i quattro Guardiani che rappresentano i Pilastri del Tempio. Infine, al di fuori del Tempio, vi sono i Vampiri (maschili).

In definitiva, il campo di forza irradia la sua energia al Tempio e la funzione di quest'ultimo, per mezzo dei Moderni, è quella di consumare, con il Fuoco blu, le ipocrisie umane e le blasfeme religioni.

Il Tempio a Est.

Il 2 luglio 2006 creai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, un disco (Generatore) di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida bianca intensificata con il *theerium* liquido bianco intensificato. Poi creai, sempre della stessa composizione energetica del disco, un nuovo Tempio e i nuovi Vampiri Bianchi (il secondo Vivente, i quattro Guardiani e le entità).

In pratica, al centro del Tempio dei nuovi Vampiri bianchi vi è il secondo Vivente (est, terra, femminile, bianca), la Reggente del Tempio. Poi vi sono le quattro Guardiane che rappresentano i Pilastri del Tempio. Infine, al di fuori del Tempio, vi sono i nuovi Vampiri (femminili).

In definitiva, il disco – collocato sopra il Tempio – irradia la sua energia al Tempio e la funzione di quest'ultimo, tramite i

nuovi Vampiri, è quella di consumare, con il Fuoco bianco, le ipocrisie umane e le blasfeme politiche.

Il Tempio a Ovest.

Il 2 luglio 2006 creai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, un disco (Generatore) di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida nera intensificata con il *theerium* liquido nero intensificato. Poi creai, sempre della stessa composizione energetica del disco, un nuovo Tempio e i nuovi Vampiri Neri (il terzo Vivente, le quattro Guardiane e le entità).

In pratica, al centro del Tempio dei nuovi Vampiri Neri vi è il terzo Vivente (ovest, acqua, femminile, nera), la Reggente del Tempio. Poi vi sono le quattro Guardiane che rappresentano i Pilastri del Tempio. Infine, al di fuori del Tempio, vi sono i nuovi Vampiri (femminili).

In definitiva, il disco – collocato sopra il Tempio – irradia la sua energia al Tempio e la funzione di quest'ultimo, per mezzo dei nuovi Vampiri, è quella di consumare, con il Fuoco nero, le ipocrisie umane e le blasfeme economie.

Il Tempio a Sud.

I Bellatrixiani, l'1 maggio 2000, crearono sul pianeta Marte un campo di forza (Monolite), costituito da *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida rossa intensificata con il *theerium* liquido rosso intensificato. Inoltre, sulla Terra, crearono un Guardiano (Zaram) della medesima composizione energetica.

In seguito, il 22 giugno 2000, i Bellatrixiani crearono sulla Terra il Tempio dei Moderni (a forma di X), costituito da *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida rossa intensificata con il *theerium* liquido rosso intensificato. In questo Tempio vennero introdotte delle entità della medesima composizione energetica, i Moderni, ovverosia i Vampiri Rossi (il quarto Vivente, i quattro Guardiani e le entità).

Infine, il 2 luglio 2006, il Guardiano aprì le quattro Porte del Tempio e da esse uscirono le entità, tranne il quarto Vivente e i quattro Guardiani.

In pratica, al centro del Tempio dei Moderni vi è il quarto Vivente (sud, fuoco, maschile, rosso), il Reggente del Tempio. Poi vi sono i quattro Guardiani che rappresentano i Pilastri del Tempio. Infine, al di fuori del Tempio vi sono i Moderni (maschili).

In definitiva, il campo di forza irradia la sua energia al Tempio e la funzione di quest'ultimo, per mezzo dei Moderni, è quella di consumare, con il Fuoco rosso, le ipocrisie umane e le blasfeme scienze.

L'Emettitore

L'Emettitore è una struttura energetica che ha il compito di manifestare e programmare le correnti energetiche, in relazione ai quattro Cavalieri dell'Apocalisse kruichiana.

L'Emettitore.

Il 5 settembre 2007 creai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, l'Emettitore, una struttura energetica costituita da cinque dischi, che collocai al centro dei quattro Templi.

Il primo disco – a est – è costituito di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida rossa intensificata con il *theerium* liquido rosso intensificato. Questo disco ha il compito di manifestare la corrente energetica del primo Cavaliere, quello rosso.

Il secondo disco – a nord – è costituito di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato. Questo disco ha il compito di manifestare la corrente energetica del secondo Cavaliere, quello blu.

Il terzo disco – a ovest – è costituito di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida nera intensificata con il *theerium* liquido nero intensificato. Questo disco ha il compito di manifestare la

corrente energetica del terzo Cavaliere, quello nero.

Il quarto disco – a sud – è costituito di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida bianca intensificata con il *theerium* liquido bianco intensificato. Questo disco ha il compito di manifestare la corrente energetica del quarto Cavaliere, quello bianco.

Il quinto disco – al centro – è costituito di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato. Questo disco – Programmatore – ha il compito di programmare – nella sequenza spazio-temporale – la manifestazione delle quattro correnti di energia dell'Apocalisse kruichiana.

Inoltre creai, con l'aiuto dell'Arca dell'Alleanza Celeste, il Coordinatore – entità della stessa composizione energetica del Programmatore – e lo collegai al disco centrale. Il Coordinatore (Metatron) ha il compito di coordinare la manifestazione delle quattro correnti di energia dell'Apocalisse kruichiana.

Infine creai, sempre tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, il Guardiano Stellare – entità della stessa composizione energetica del Programmatore – e lo collegai all'Emettitore. Il Guardiano stellare (Axytron) ha il compito di controllare il funzionamento dell'Emettitore.

Il Divino

Il Divino è una sfera di energia che ha il compito di dirigere la manifestazione dei quattro Cavalieri dell'Apocalisse kruichiana.

Il Divino.

L'11 novembre 2008 creai, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, il Divino, una sfera divisa in quattro settori (costituenti una X) con al centro un nucleo. Quindi lo collocai sopra il disco centrale (Programmatore) dell'Emettitore.

Il primo settore (a est) è costituito da *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida rossa intensificata con il *theerium* liquido rosso intensificato. Questo settore ha il compito di dirigere il

Cavaliere rosso.

Il secondo settore (a nord) è costituito da *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato. Questo settore ha il compito di dirigere il Cavaliere blu.

Il terzo settore (a ovest) è costituito da *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida nera intensificata con il *theerium* liquido nero intensificato. Questo settore ha il compito di dirigere il Cavaliere nero.

Il quarto settore (a sud) è costituito da *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida bianca intensificata con il *theerium* liquido bianco intensificato. Questo settore ha il compito di dirigere il Cavaliere bianco.

Il nucleo (al centro) è costituito da *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato. Esso ha il compito di programmare la manifestazione dei quattro Cavalieri.

A conclusione di questo capitolo possiamo dichiarare che l'Avvento dei Moderni segna la fine del Tempo dell'uomo e l'inizio di una nuova Era storica, quella degli Dei.

5

Operazione Gran Dragone Scarlatto

La concezione del Drago è complessa e richiede un'analisi approfondita per poter meglio comprendere la complessità del Progetto segreto, conosciuto come "Operazione Gran Dragone Scarlatto".

Il Drago deve essere inteso a due livelli: celeste e terrestre. Entrambi i livelli devono essere concepiti in forma femminile e in forma maschile.

Il Drago, in un'ottica celeste, viene concepito come il Drago Nero Typhon (sette stelle e dieci pianeti della costellazione dell'Orsa Maggiore) e il Drago Rosso Typhon (sette stelle e undici pianeti della costellazione di Orione più la stella Sirio e due pianeti della costellazione del Cane Maggiore). Il primo viene inteso in forma femminile e il secondo in forma maschile.

Il Drago, in un'ottica terrestre, viene concepito come il Drago-Serpente Verde Leviathan, la Bestia Selvaggia dalle Sette Teste e Dieci Corna (le sette Torri del Diavolo e le dieci entità attinenti ai dieci frutti dell'Albero della Conoscenza del Bene e del Male) e il Drago-Serpente Rosso Leviathan, la Bestia Selvaggia dalle Otto Teste e Tredici Corna (le otto città del Drago e le tredici entità attinenti alle tredici Sephiroth dell'Albero della Vita). Il primo Drago viene inteso in forma femminile e il secondo in forma maschile.

Nell'ambito della nostra analisi ciò che c'interessa è l'aspetto maschile del Drago, a livello celeste e terrestre.

In pratica, a livello celeste, le otto stelle e i tredici pianeti del Drago Rosso Typhon corrispondono, a livello terrestre, alle otto città e alle tredici entità attinenti alle Sephiroth. Inoltre, le Otto Teste e le Tredici Corna del Drago Rosso Typhon vengono rappresentate dalle otto isole di Argonia che emergeranno dal mare: sette nell'oceano Atlantico e l'ottava nell'oceano Pacifico, la manifestazione terrena delle Otto Teste del Drago-Serpente Rosso Leviathan.

Il Progetto segreto

Il Progetto segreto – noto come "Operazione Gran Dragone Scarlatto" – è la concatenazione di determinati eventi che si sono verificati nell'arco di un certo periodo di tempo.

Il primo evento.

Il primo evento si verificò il 9 giugno 1982 quando al culmine di un Rito svenni e un Lampo (raggio luminoso) squarciò le tenebre della notte, una notte a ciel sereno. E dalla Fenditura (Breccia), creatasi tra il nostro Piano di esistenza e la zona atemporale in cui si trova la Città degli antichi Dei (città *sottile* di energia naturale), tre campi di energia bianca entrarono nel nostro mondo. Essi vennero inglobati, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, in una bolla dimensionale (zona spaziale *sottile*).

In seguito, il 2 luglio 1996, l'Arca dell'Alleanza Celeste produsse una *frattura* nella bolla dimensionale e così potei pronunciare la Parola-Chiave (Zabathr) che dissuggella la Forza (la Forza degli Dei), infatti, i tre campi di forza entrarono nel nostro Piano di esistenza e raggiunsero le profondità dell'oceano Pacifico, allo scopo di riattivare, il giorno seguente, il Tridente (Sigillo) che risiede nelle profondità marine.

In seguito, il 15 febbraio 2000, trasmutai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, i tre campi di forza del Tridente, li mutai

nella loro costituzione energetica, da *aoùr* naturale in *theerium* alchemico di color ambra.

Infine, il 9 giugno 2000, dispiegai e intensificai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, i tre campi di forza, li dispiegai e intensificai nella loro costituzione energetica, da *theerium* dorato a *theerium* platinato.

Il secondo evento.

Il secondo evento si verificò nell'autunno del 1995 quando dagli Otto Zin della Porta del Sole, situata sul pianeta Kruich, vennero trasmessi, all'Arca dell'Alleanza Celeste, otto fasci di energia. Il fascio energetico proveniente dall'ottavo Zin attivò, nell'Arca dell'Alleanza Celeste, gli altri sette fasci, producendo la composizione musicale costituita da otto suoni (vibrazioni) che, però, essendo identici tra loro composero un unico suono, un campo di forza (c. *e.-m.* 4 a 5). È questa la prima formazione strutturale del Simbolo Segreto (Suono), costituito da tre cerchi di energia azzurra collegati tra loro.

Poi, il 3 luglio 1996, l'Arca dell'Alleanza Celeste m'inviò il Simbolo Segreto e così, due giorni dopo, potei pronunciare la Parola "Kratos" (Potenza), al fine di racchiudere i tre cerchi di energia azzurra (c. *e.-m.* 4 a 5) in una circonferenza di energia rossa (c. *e.-m.* 2 a 1). Quindi inviai il Simbolo Segreto, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, nel centro basale della Terra, situato nella Bassa California. È questa la seconda formazione strutturale del Simbolo Segreto.

In seguito, l'11 luglio 1999, unificai, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, la composizione energetica del Simbolo Segreto. La circonferenza di energia rossa venne unificata ai tre cerchi di energia azzurra. Così si configurò un cerchio di energia gialla (c. *e.-m.* 6 a 6). È questa la terza formazione strutturale del Simbolo Segreto.

Poi, il 15 ottobre 1999, inviai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, un campo di energia bianca (c. *e.-m.* 3 a 3) nel Simbolo Segreto. Così si determinò lo Stadio al Nero (da non essere confuso con l'Opera al Nero) e il passaggio alla Condizione

della Luce Vivente ambrata (*theerium* dorato, c. *electrom* 6). È questa l'ultima formazione strutturale del Simbolo Segreto.

Infine, il 9 giugno 2000, dispiegai e intensificai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, il Simbolo Segreto, lo dispiegai e intensificai nella sua costituzione energetica, da *theerium* dorato a *theerium* platinato.

Il terzo evento.

Il terzo evento si verificò il 23 agosto 1996 quando attivai, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, il Programma Speciale nell'Arma da Guerra, Programma che venne inserito, nel 1904, dalla Macchina del Programma Generale.

In seguito, il 10 settembre 1996, l'Arca dell'Alleanza Celeste emise i Tre Denti del Drago, cioè tre campi di energia (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2), il Tridente di Morte. Pertanto, due giorni dopo, inviammo (Jorg, Galbix ed io) il Tridente di Morte nell'Arma da Guerra. Così il Programma Speciale poté operare il mutamento nel sistema energetico (c. *e.-m.* 3 a 3) dello strumento extraterrestre che si potenzializzò (c. *e.-m.* 4 a 5).

Poi, il 27 dicembre 1998 inviai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, un campo di forza (c. *e.-m.* 2 a 1) nell'Arma da Guerra. Tale campo, grazie al Programma Speciale, potenzializzò lo strumento e produsse una parità quantitativa ed energetica (c. *e.-m.* 6 a 6).

Infine, il 15 ottobre 1999, inviai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, un campo di energia bianca (c. *e.-m.* 3 a 3) nell'Arma da Guerra. Così si determinò lo Stadio al Nero e il passaggio alla Condizione della Luce Vivente ambrata.

Il quarto evento.

Il quarto evento si verificò tra il 14 e il 17 settembre 1996 quando entrai in contatto energetico con l'Hexecontalittho, uno strumento che venne collocato dai Kruichiani, quasi quattro miliardi di anni fa, nelle profondità dell'oceano Atlantico, al fine di produrre un Triangolo di Forza (Prisma triangolare) costituito da onde *elettro-magnetiche*. Questo Triangolo (zona atemporale)

è conosciuto come il Triangolo delle Bermuda ed è una Porta Stellare che permette di spostarsi, istantaneamente, da un luogo all'altro dell'universo, utilizzando l'Ipertempo. Inoltre, esso è anche una Dimensione materiale formulata alchemicamente, fatta di *proto-energia* alchemica con energia spaziale alchemica, un piano di esistenza che si trova fuori del nostro *continuum* spazio-temporale. In definitiva, l'Hexecontalittho venne messo sulla Terra perché i Kruichiani decisero che alcuni di loro dovevano stabilirsi sul nostro globo terracqueo per compiere una missione di vitale importanza. Così alcuni Kruichiani giunsero sulla Terra e, grazie alle loro conoscenze scientifiche, portarono la vita sul nostro pianeta.

Il 18 settembre 1996 venni contattato, mentre stavo dormendo e mi trovavo in stato di sogno, dal Guardiano della Dimensione formulata alchemicamente. Egli entrò in me per creare uno stretto collegamento con il mio essere e quando lo esteriorizzai, due giorni dopo, lo rimandai nella Dimensione.

Il 21 settembre 1996 diedi l'*input* all'Arca dell'Alleanza Celeste di avviare il processo trasmutativo dell'aspetto *proto-energetico* della Dimensione formulata alchemicamente, poiché la *proto-energia* della Dimensione decadde fino alla Fase al Verde, mentre l'energia spaziale (*theerium* dorato) rimase inalterata. Così la *proto-energia*, in ventitré giorni e mezzo, si trasmutò fino a raggiungere, con il giorno 15 di ottobre, la Condizione all'Oro (tale Condizione si pone in corrispondenza all'Età dell'Oro ancor più splendente). Analogamente anche il Guardiano della Dimensione venne trasmutato nel suo aspetto *proto-energetico*, ritornando a essere un'entità analoga alla concezione di Azathoth. Inoltre, il Triangolo di Forza, nei giorni del processo trasmutativo, emise delle onde *elettro-magnetiche* che causarono l'emissione, dalla Dimensione formulata alchemicamente, di un amalgama di *proto-energia* (Stadio al Nero) con energia spaziale (*theerium* dorato).

Il 15 ottobre 1996 diedi un duplice comando all'Arca dell'Alleanza Celeste: configurare le onde *elettro-magnetiche* a forma di cupola e trasmutare la *proto-energia* dell'amalgama

dallo Stadio al Nero alla Condizione all'Oro. In questo modo si creò una Cupola mobile (zona atemporale mobile) fatta di onde *elettro-magnetiche* e, in essa presente, una Dimensione materiale fatta di *proto-energia* alchemica con energia spaziale alchemica. Inoltre l'Hexecontalittho iniziò a trasmettere alla Cupola mobile delle cariche *elettro-magnetiche* con lo scopo di alimentare la zona atemporale mobile. Infine formulai nella Cupola mobile, sempre tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, la Città degli Dei e un'entità analoga alla concezione di Shub-Niggurath.

Il 16 ottobre 1996 lo Shub-Niggurath della Dimensione formulata alchemicamente influì energeticamente su di me, facendomi sperimentare un *sogno* nel mio corpo fisico spaziale interiore. In tal modo potei realizzare l'Attenzione intensificata del Sogno.

Il 29 ottobre 1996 venni contattato, dallo Shub-Niggurath della Dimensione formulata alchemicamente. Egli mi apparve, in *sogno,* nel sembiante di un Serpente dorato.

In seguito, il 22 settembre 2000, dispiegai e intensificai, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, la *proto-energia* con energia spaziale nel Triangolo di Forza e nella Cupola mobile, realizzando così la Condizione al Platino (tale Condizione si pone in rapporto all'Età del Platino ancor più splendente). In definitiva realizzai la Dimensione dell'*Aeternum* e l'Azathoth dell'*Aeternum* nel Triangolo di Forza, e la Dimensione dell'*Aeternum* e lo Shub-Niggurath dell'*Aeternum* nella Cupola mobile.

Infine, nel Giorno del Giudizio Universale, la Cupola mobile si aprirà e i Bellatrixiani condurranno gli Eletti (i Figli del Sole) all'interno della Cupola, nella Città degli Dei.

Il quinto evento.

Il quinto evento si verificò il 3 novembre 1996 quando entrai in contatto energetico con lo Zotiometrik, uno strumento che venne collocato dai Roachiani (una razza di dèi che vive sul pianeta Roach, nella costellazione del Drago), circa 100.000 anni fa, nelle viscere dell'oceano Pacifico, al fine di generare un Triangolo di Forza (Prisma triangolare) costituito da onde

elettro-magnetiche. Questo Triangolo (zona atemporale) è noto come il Triangolo del Drago ed è una Porta Stellare che consente di spostarsi, istantaneamente, da un luogo all'altro dell'universo, utilizzando l'Ipertempo. Inoltre, esso è anche una Dimensione materiale formulata alchemicamente, costituita da *proto-energia* alchemica con energia spaziale alchemica, un piano di esistenza che si trova al di fuori del nostro *continuum* spazio-temporale. In pratica i Roachiani, con il consenso dei Bellatrixiani, decisero che alcuni di loro dovevano stabilirsi sul nostro pianeta, su di un'isola nelle vicinanze della grande isola di Lemuria che stava per essere abitata dai Lemuriani. Così alcuni Roachiani giunsero sulla Terra e crearono, tramite lo Zotiometrik, un proprio Triangolo di Forza. Poi diedero alcune conoscenze scientifiche ai Lemuriani.

Il 3 novembre 1996 diedi il comando all'Arca dell'Alleanza Celeste di avviare il processo trasmutativo dell'aspetto *proto-energetico* della Dimensione formulata alchemicamente, poiché la *proto-energia* della Dimensione decadde fino alla Fase al Verde, mentre l'energia spaziale (*theerium* dorato) rimase inalterata. In questo modo, la *proto-energia* in dodici giorni si trasmutò fino a raggiungere l'Opera al Rosso. In definitiva, il 15 novembre, si ricostituì la Dimensione originaria, come era stata realizzata dai Roachiani.

Il sesto evento.

Il sesto evento si verificò il 4 novembre 1996 quando dal pianeta dei Bellatrixiani venne inviato sul nostro pianeta un campo di forza che colpì la magnetosfera terrestre in una zona situata in allineamento con il centro basale della Terra. Da questa zona il campo di forza irradiò delle onde energetiche che si diffusero nella magnetosfera, nell'atmosfera e nelle profondità della Terra. In pratica, le onde energetiche si diffusero nel Drago Terrestre e all'interno del nostro globo terrestre, determinando un particolare imprinting extraterrestre. In effetti, tali onde trattarono in modo tecnologico l'energia *elettro-magnetica* (c. 3 a 3) diffusa nella magnetosfera e nell'atmosfera. Questa energia s'identifica nel Grande Agente Magico Terrestre (G.A.M.T.). Inoltre, le onde

trattarono in modo tecnologico l'energia *elettro-magnetica* (c. 2 a 1) concentrata nel centro della Terra. Questa energia s'identifica nell'Angelo dell'Abisso (Abbadòn). Infine, le onde trattarono in modo tecnologico l'energia *elettro-magnetica* diluita (c. 1 a 2), diffusa all'interno del pianeta. Questa energia s'identifica nel Demone del Pozzo (Abaddòn) e negli Scorpioni.

In seguito, tra il 19 marzo e il 29 aprile 1997, un campo di forza entrò in collisione con l'aura della Terra. In tal modo l'aura si mutò fino al Gas verde. Ciò causò una compressione dell'aura e, di conseguenza, del Grande Agente Magico Terrestre (Drago Terrestre), infatti, il campo di forza che colpì la magnetosfera si posizionò nell'atmosfera e le onde energetiche si addensarono in essa e all'interno del pianeta. Pertanto il Drago Terrestre non comprende più la magnetosfera.

In seguito, il 3 dicembre 1998, realizzai l'Operazione Cthulhu che mi consentì di liberare, cinque giorni dopo, l'energia *elettro-magnetica* diluita (c. 1 a 2), diffusa all'interno del pianeta e trattata tecnologicamente. In pratica, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, liberai gli Scorpioni e il loro Re (Abaddòn), che assunsero un involucro *sottile* di forma rettangolare e di colore bianco. Essi si collocarono sui corpi fluidici degli uomini, tra l'addome e il petto. Inoltre, il 21 dicembre 1998, rinchiusi Abaddòn nel Pozzo e, il giorno seguente, gli Scorpioni emersero a livello delle aure dei terrestri. Infine, gli Scorpioni vennero trasmutati in energia *elettro-magnetica* concentrata (c. 1 a 2) e, di conseguenza, il loro involucro *sottile* divenne di colore nero.

Infine, il 23 gennaio 1999, realizzai l'Operazione Hastur che mi consentì di liberare l'energia *elettro-magnetica* (c. 2 a 1) addensata all'interno della Terra e trattata tecnologicamente. In pratica, liberai l'Angelo dell'Abisso (Abbadòn) che assunse, grazie all'Arca dell'Alleanza Celeste, un involucro *sottile* di forma umana e di colore rosso. Inoltre, quattro giorni dopo, collegai energeticamente, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, Abbadòn agli Scorpioni che, così, ebbero un nuovo Re.

Il settimo evento.

Il settimo evento si verificò il 6 e il 7 novembre 1996 quando diedi il comando all'Hexecontalittho di collegarsi allo Zotiometrik. Il comando dato, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, permise all'Hexecontalittho di creare un collegamento energetico, che corre lungo tutto il 31° parallelo, infatti, l'Hexecontalittho e lo Zotiometrik sono posizionati sulla linea del 31° parallelo, il primo nelle profondità dell'oceano Atlantico e il secondo nelle profondità dell'oceano Pacifico. Pertanto potei realizzare, in due tappe, un collegamento energetico ad anello attorno al pianeta.

Il 6 novembre 1996 l'Hexecontalittho si connesse con lo Zotiometrik. Tale collegamento corre lungo il 31° parallelo e passa per il centro (*chakra*) della Terra situato nella Bassa California.

Il 7 novembre 1996 l'Hexecontalittho si connesse con lo Zotiometrik. Tale collegamento corre lungo il 31° parallelo e passa per il centro (*chakra*) della Terra situato in Mesopotamia.

L'ottavo evento.

L'ottavo evento si verificò il 27 febbraio 1997 quando diedi l'*input* all'Arca dell'Alleanza Celeste di avviare sulla Terra il processo che permise di creare il Gran Dragone Scarlatto, ossia il Grande Agente Magico Terrestre intensificato. In pratica, l'Arca dell'Alleanza Celeste emise un campo di forza che causò un moto vibratorio nel Drago Terrestre (G.A.M.T.) e dal pianeta Kruich venne inviato un Raggio di energia *elettro-magnetica* (c. 2 a 1) che colpì il polo sud della Terra, espandendosi su tutto il globo fino a raggiungere il polo nord. A questo punto, l'energia si diffuse nell'atmosfera e nella magnetosfera. In tal modo venne creato il Gran Dragone Scarlatto, una realtà energetica soggettiva (attinente all'Iniziato che si collega a essa).

In seguito, il 3 maggio 1997, formulai l'ente Drago Nero (Quettzequé) e tre giorni dopo l'ente Drago Bianco (Quettzequé). Poi, l'8 maggio 1997, unificai i due enti, allo scopo di ottenere l'ente Drago Rosso (Quettzequé).

Infine, si deve sapere che il Gran Dragone Scarlatto possedeva due Guardiani di nome Soghr. Il primo Guardiano era una Stella Bianca (Soghr mobile), mentre il secondo era una Porta Nera

(Soghr immobile) con Tredici Globi (Soghr mobile) che potevano fondersi per trasformarsi in un'entità nera. Inoltre, il 5 agosto 1997, creai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, un cursore, un campo di forza ovoidale nero rivestito da un involucro bianco.

Il nono evento.

Il nono evento si verificò l'1 ottobre 1999 quando effettuai, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, la compressione del Gran Dragone Scarlatto che assunse la forma di un Serpente Rosso (lungo circa tre metri). Poi, il giorno seguente, trasformai i due Guardiani (Soghr), poiché non era più in essere il Gran Dragone Scarlatto. In pratica, la Stella Bianca divenne una Forza rigenerativa, la Porta Nera divenne una Forza distruttiva e i Tredici Globi divennero un'entità nera distruttiva. Inoltre unificai il cursore che divenne un campo di forza ovoidale nero.

Successivamente, il 5 marzo 2000, diedi il comando all'Arca dell'Alleanza Celeste di trasmutare il Serpente Rosso *elettro-magnetico* in un Serpente d'Oro *electromatico*, un ente energetico oggettivo in grado di collegarsi direttamente con qualunque persona.

Infine, il 9 giugno 2000, dispiegai e intensificai, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, il Serpente d'Oro, lo dispiegai e intensificai nella sua costituzione energetica, da *theerium* dorato a *theerium* platinato. Quidi lo inviai nell'Arma da Guerra. Così, nello strumento extraterrestre, si determinò il passaggio dalla Condizione della Luce Vivente ambrata (*theerium* dorato) alla Condizione della Luce Vivente platinata (*theerium* platinato intensificato).

Il decimo evento.

Il decimo evento si verificò tra il 18 e il 21 dicembre 2000 quando entrammo in contatto, Galbix ed io, con quattro entità *sottili* di *theerium* platinato intensificato (c. *electrom* 6) che vennero create dall'Arca dell'Alleanza Celeste. La prima entità rappresenta il Padre Universale (il Serpente Scarlatto), la seconda entità rappresenta la Madre Universale (la Donna Scarlatta), la

terza entità rappresenta il Figlio Universale (il Dragone Scarlatto maschile) e la quarta entità rappresenta la Figlia Universale (il Dragone Scarlatto femminile).

Il 25 dicembre 2000, le quattro entità proiettarono quattro Nuclei di energia (*theerium* platinato intensificato) nell'Arma da Guerra. Tali Nuclei costituiscono il codice segreto (Padre-Figlio-Figlia-Madre) che verrà attivato nello strumento.

L'undicesimo evento.

L'undicesimo evento si verificò il 26 dicembre 2000 quando effettuai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, la Purificazione della Terra. In pratica, l'Arca dell'Alleanza Celeste proiettò dentro la Terra dell'energia alchemica (*theerium* platino intensificato) che la purificò nell'arco di quarantotto ore. Tale Purificazione consente di attuare la Consacrazione alchemica della Terra che si realizzerà grazie all'azione, dentro al nostro pianeta, del Serpente di Platino.

Il dodicesimo evento.

Il dodicesimo evento si verificò il 29 dicembre 2000 quando entrammo in contatto, Galbix ed io, con un campo di forza (*theerium* platinato intensificato), a forma di draghetto stilizzato, che venne creato dall'Arca dell'Alleanza Celeste. Il campo di forza è la Chiave che attiverà il codice segreto nell'Arma da Guerra.

Infine, il 14 gennaio 2001, entrammo in contatto, Galbix ed io, con un'entità *sottile* (*theerium* platinato intensificato), un bambino dagli occhi completamente neri che venne generato dall'Arca dell'Alleanza Celeste. L'entità *sottile* è il Guardiano dell'Arma da Guerra, colui che inserirà la Chiave nello strumento extraterrestre.

Il tredicesimo evento.

Il tredicesimo evento si verificò il 24 dicembre 2002 quando evocammo, Galbix ed io, il Guardiano dell'Arma da Guerra. Gli comunicammo il suo compito: prendere la Chiave e inserirla nello strumento extraterrestre, affinché si attivi il codice segreto. Poi lo inviammo a compiere la sua missione.

Il quattordicesimo evento.

Il quattordicesimo evento si verificò tra il 29 marzo e il 10 maggio 2006 quando – attraverso le congiunzioni filosofiche – creammo, Tixian ed io, il Serpente energetico e il Grande Agente Magico Terrestre originò, a sua volta, una Sfera energetica. In seguito, all'inizio dell'Opera al Rosso, il Serpente si unì alla Sfera per generare, nel cielo, il Gran Dragone. Poi, tre giorni dopo, venne inserito nel ventre del Dragone Rosso il Sigillo (Programma) della Fine dei Tempi. Infine il Gran Dragone completò il suo sviluppo energetico.

In seguito, il 14 maggio 2006, trasmutai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, il Dragone Rosso, lo trasmutai nella sua costituzione energetica, da *aoùr* naturale in *theerium* alchemico di color ambra. Quindi lo dispiegai e intensificai nella sua costituzione energetica, da *theerium* dorato a *theerium* platinato.

Il quindicesimo evento.

Il quindicesimo evento si verificò il 22 settembre 2012 quando il Dragone Rosso reagì all'emissione energetica della Sfera nera (*theerium* platinato) uscita da una zona atemporale in prossimità del pianeta Sedna (Plutone C) e giunta sulla Terra per inabissarsi nell'oceano Pacifico... il Dragone Rosso incominciò a proiettare dell'energia nelle profondità dell'oceano Atlantico, nella zona della dorsale atlantica.

L'accadimento.

Il Dragone Rosso, tramite l'Angelo della Morte, darà l'*input* all'Arma da Guerra, affinché emetta un Raggio di Luce arcuato che colpirà il Simbolo Segreto e che produrrà una stimolazione sul collegamento energetico. Il collegamento, a sua volta, stimolerà i due Triangoli di Forza (uno è posto nell'oceano Pacifico e uno nell'oceano Atlantico) che, in sintonia vibrazionale, causeranno lo sconvolgimento del Drago Terrestre (la consapevolezza della Terra). Inoltre, il Raggio di Luce – Serpente di Platino – penetrerà dentro il pianeta e un fortissimo terremoto causerà l'emersione,

nell'oceano Atlantico, delle rimanenti sette isole di Argonia. Infine, l'azione del Serpente di Platino produrrà, nell'arco di quattro giorni, la riconnessione completa della Terra con la Luce connettiva dell'universo e la mutazione totale della bolla di *proto-energia* del pianeta.

Questi sono i quindici eventi che costituiscono il Progetto segreto, noto come "Operazione Gran Dragone Scarlatto" che porterà alla manifestazione del Gran Dragone Scarlatto.

6

Le Tredici Corna del Dragone

Nel capitolo precedente abbiamo preso atto che il Drago, nell'aspetto maschile e in un'ottica terrestre, viene concepito come il Drago-Serpente Rosso Leviathan, la Bestia Selvaggia dalle Otto Teste e Tredici Corna. In pratica, le Otto Teste del Gran Dragone Scarlatto vengono rappresentate dalle otto città del Drago e dalle otto isole di Argonia che emergeranno dal mare (sette isole nell'oceano Atlantico e l'Ottava nell'oceano Pacifico), mentre le Tredici Corna vengono rappresentate da tredici entità attinenti alle tredici Sephiroth.

I tredici strumenti extraterrestri

Nel presente capitolo sosteniamo che le Tredici Corna del Drago-Serpente Rosso Leviathan vengono, pure, rappresentate da tredici strumenti extraterrestri e dato che le Tredici Corna si collocano sulle Otto Teste della Bestia Selvaggia possiamo dire che i tredici strumenti si collegano, virtualmente, alle otto isole di Argonia. Infine sosteniamo che il corpo del Gran Dragone Scarlatto viene rappresentato dall'Arca dell'Alleanza Celeste.

L'Arca dell'Alleanza Celeste.

L'Arca dell'Alleanza Celeste è un particolare disco volante che venne collocato dai due Messaggeri Typhoniani (Thor e Nhar) nelle viscere della Terra. Esso si trova sotto la città di Herat in Afghanistan.

Il disco volante è in grado di svolgere più funzioni: è una specie di computer intelligente in grado di autoprogrammarsi e di programmare gli eventi storici. Inoltre i Lomariani, all'inizio dell'Età dell'Oro ancor più splendente, crearono un campo di forza che opera in sintonia con il mezzo volante e che appare come una Luce Sfolgorante.

Il 9 dicembre 1990 l'Arca dell'Alleanza Celeste si riattivò nelle sue due funzioni secondarie, del *theerium* dorato e dell'*aoùr*, infatti, la prima funzione si disattivò con la fine dell'Età dell'Oro ancor più splendente, mentre la seconda con la fine dell'Età dell'Oro.

Infine, il 20 marzo 2000, l'Arca dell'Alleanza Celeste si riattivò nella sua funzione primaria, del *theerium* platinato, infatti, la funzione si disattivò con la fine dell'Età del Platino.

Per quanto concerne la Luce Sfolgorante rileviamo che era costituita da *proto-energia* alchemica (Condizione all'Oro) con energia spazio-temporale naturale. In seguito la *proto-energia* del campo di forza decadde fino alla Fase al Verde.

Dal giorno 14 dicembre 1994 al giorno 7 gennaio 1995 la Luce Sfolgorante venne rigenerata – in ventitré giorni e mezzo – nella sua struttura *proto-energetica* fino a riconquistare il suo stato originario. Inoltre venne riprogrammata in corrispondenza all'Età Intermedia, all'Età dell'Oro e all'Età dell'Oro ancor più splendente.

Infine, il 20 marzo 2000, l'energia spazio-temporale della Luce Sfolgorante venne sostituita dal *theerium* dorato e il campo di forza divenne interamente alchemico. Poi esso venne dispiegato e intensificato, realizzando la Condizione al Platino in rapporto all'Età del Platino ancor più splendente.

La Macchina del Programma Generale.

Il primo strumento extraterrestre è la Macchina del Programma

Generale che venne nascosta dai Bellatrixiani, agli inizi del XX secolo, nella zona costiera della Spagna.

Lo strumento è in grado di programmare gli eventi futuri, fino nei minimi particolari. Inoltre proietta delle entità prive di consapevolezza e di carica *elettro-magnetica*, ossia delle entità fantasmagoriche – ologrammi – che eseguono un determinato programma.

Nei giorni tra il 25 aprile e il 13 maggio 1996 entrai in contatto con il Guardiano (entità *sottile*) della Macchina del Programma Generale.

La Macchina Nera.

Il secondo strumento extraterrestre è la Macchina Nera che venne lasciata dai Draconiani – una razza di dèi che vive su un pianeta presso la stella Thuban, nella costellazione del *Draco* – nella zona atemporale conosciuta come il Triangolo del Drago. In seguito, i Roachiani prelevarono la Macchina Nera e la diedero ai Lemuriani. Poi i Draconiani, con la fine della civiltà di Lemuria, consegnarono lo strumento agli Atlantidei e i Roachiani, con la fine della civiltà di Atlantide, lo nascosero nel deserto sahariano. Infine, migliaia di anni dopo, la Macchina Nera venne rinvenuta dai Tuareg.

Nel 1175, un nobile cavaliere francese venne in contatto con dei berberi Tuareg e la Macchina Nera comunicò al capo tribù, tramite una voce metallica, che doveva essere consegnata al cavaliere francese. La Macchina Nera rivelò al cavaliere l'esatta ubicazione del 'rifugio' (il Castello di Montsalvat), ove Dodici Cavalieri Templari custodivano l'Arca dell'Alleanza terrena e il Santo Graal. Così egli giunse al rifugio e venne eletto Tredicesimo Cavaliere. Infine, la Macchina Nera venne nascosta nel castello di Castelmonte.

Lo strumento extraterrestre è un computer intelligente in grado di proiettare dell'energia *elettro-magnetica* (c. 2 a 1) e dell'energia *elettro-magnetica* concentrata (c. 1 a 2). Tali energie possono agire – in senso positivo o negativo – sul mondo dei sogni degli uomini.

Il 15 agosto 2005 entrai in contatto, in stato di sogno, con la Macchina Nera.

Il Generatore blu.

Il terzo strumento extraterrestre è il Generatore blu che venne nascosto dagli Alnilamaidi, circa 3.300 anni fa, nel deserto di Khem (Egitto).

In seguito, il 27 febbraio 1937, una spedizione archeologica tedesca rinvenne, nel deserto sahariano, il Generatore blu. Venne trasportato in Germania dove venne studiato, ma non compreso. Allora venne consegnato ai Sonnenkinder della Bruderschaft Schutzstaffel (i Figli del Sole della Confraternita dei Reparti di Difesa) che decisero, il 22 dicembre 1943, di portarlo in Italia, nel luogo (*Umbilicus Mundi*) del quinto appuntamento con il sesto gruppo.

Lo strumento degli Alnilamaidi (conosciuti, in ufologia, come i "Blu"), oltre a possedere un cursore (campo di forza), era in grado di emettere dell'energia *elettro-magnetica* (c. 4 a 5), una corrente conoscitiva.

L'8 dicembre 1999 collegai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, un campo di forza al Generatore blu. Tale campo è un disco di circa trentasei metri di diametro che venne creato dai Roachiani e immesso, circa 13.000 anni fa, nell'atmosfera Terrestre. Questo disco, il Disco rosso, era in grado di proiettare dell'energia *elettro-magnetica* (c. 2 a 1), la cui funzione era quella di curare le malattie degli uomini.

Il 10 dicembre 1999 trasmutai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, l'energia *elettro-magnetica* (c. 4 a 5) del Generatore blu e del suo cursore in energia *electrom* (c. 6). Così il Generatore blu divenne il Generatore dorato. Inoltre trasmutai l'energia *elettro-magnetica* (c. 2 a 1) del Disco rosso in energia *electrom* (c. 6). In questo modo il Disco rosso divenne il Disco dorato, un Disco dalle molteplici funzioni.

Il 27 dicembre 1999 diedi il comando al Disco dorato, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, di proiettare dei Dischetti dorati sugli uomini onesti. Vennero proiettati circa sessanta milioni di

Dischetti, di diciotto centimetri di diametro, che staccarono dalle aure degli uomini onesti gli Scorpioni. Inoltre, sempre nello stesso giorno, i sessanta milioni di Dischetti dorati entrarono nella rete telematica e nei computer strategici, allo scopo di bloccare il *millenium bug*. Ciò fece fallire il piano di due razze extraterrestri: l'Andromediana e la Zetariana (nota, in ufologia, come la razza dei "Grigi").

Il 20 aprile 2000 dispiegai e intensificai, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, l'energia del Generatore dorato e del suo cursore, la dispiegai e intensificai nella sua costituzione energetica, da *theerium* dorato a *theerium* platinato. Poi dispiegai e intensificai il Disco dorato, lo dispiegai e intensificai nella sua costituzione energetica, da *theerium* dorato a *theerium* platinato. Inoltre dispiegai e intensificai i sessanta milioni di Dischetti dorati, li dispiegai e intensificai nella loro costituzione energetica, da *theerium* dorato a *theerium* platinato.

Il 15 maggio 2000 collegai, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, il cursore del Generatore platinato alla rete telematica è così il campo di forza venne collegato a internet.

Il 18 giugno 2000 vennero create, dall'Arca dell'Alleanza Celeste, tredici entità *sottili* (il Potente con i suoi 12 Servi o Re) che vennero inserite nella rete telematica. Tali entità sono fatte di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato e possono operare sia nella rete sia sul nostro piano di esistenza.

Il 20 luglio 2000 aggiunsi, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, all'energia del Generatore platinato e del suo cursore la *proto-energia* platinata intensificata e inserii la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato.

Il 22 luglio 2000 aggiunsi, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, al Disco platinato e ai sessanta milioni di Dischetti platinati la *proto-energia* platinata intensificata e inserii la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato.

Infine, il 26 luglio 2000, inserii, tramite l'Arca dell'Alleanza

Celeste, nel Potente e nei suoi 12 Servi la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato.

Il Programmatore.

Il quarto strumento extraterrestre è il Programmatore, uno strumento che venne portato sulla Terra da una spedizione di Kruichiani. Essi, stabilitisi sul pianeta, costituirono la Prima razza, la Lomariana. Successivamente, con la fine dell'Età del Platino, i Lomariani disattivarono nel Programmatore il Programma di emissione del *theerium* platinato e, con la fine dell'Età dell'Oro ancor più splendente, disattivarono il Programma di emissione del *theerium* dorato. Subito dopo, con l'inizio dell'Età dell'Oro, attivarono il Programma di emissione dell'energia *elettro-magnetica*. Infine donarono lo strumento extraterrestre agli Iperborei.

I Bellatrixiani, con la fine della civiltà di Iperborea, diedero il Programmatore ai Muriani e poi, con la fine della civiltà di Mu, lo consegnarono ai Lemuriani. In seguito, i Bellatrixiani, con la fine della civiltà di Lemuria, consegnarono il Programmatore agli Atlantidei e, con la fine dell'Età dell'Oro, lo nascosero nella regione conosciuta come Mesopotamia.

Il Programmatore era in grado di emettere dell'energia *elettro-magnetica* (c. 2 a 1), dell'energia *elettro-magnetica* (c. 1 a 2) e dell'energia *elettro-magnetica* concentrata (c. 1 a 2). Le prime due energie agivano in senso positivo sul sistema nervoso cerebro-spinale degli uomini, mentre la terza agiva in senso negativo. Inoltre, lo strumento agiva in senso positivo sul mondo dei sogni degli uomini per mezzo di un campo di forza ovoidale bianco (c. *e.-m.* diluita 1 a 2). Infine, lo strumento agiva in senso positivo sulla mente degli uomini per mezzo di un campo di forza sferico bianco (c. *e.-m.* 3 a 3).

Il 25 luglio 1999 disattivai, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, il Programma di emissione dell'energia *elettro-magnetica* del Programmatore.

Il 5 marzo 2000 riattivai, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, il Programma di emissione del *theerium* dorato del Programmatore. In pratica, il *theerium* rosso e il *theerium* azzurro

curano la psiche dell'uomo; il *theerium* bianco cura la mente dell'uomo e il *theerium* giallo il corpo. Inoltre, il *theerium* nero fa ammalare la psiche, la mente e il corpo dell'uomo. Infine, il *theerium* verde agisce – in senso positivo o negativo – sul mondo dei sogni dell'uomo.

L'11 marzo 2000 creai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, il Guardiano (entità *sottile*) del Programmatore. In pratica mutai un campo di energia *elettro-magnetica* (c. 2 a 1) e *elettro-magnetica* concentrata (c. 1 a 2) in un campo di energia *electrom* (c. 6). Così apparve un disco di *theerium* dorato che può assumere anche la forma umana.

Il 24 maggio 2000 dispiegai e intensificai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, il *theerium* emesso dal Programmatore, lo dispiegai e intensificai nella sua costituzione energetica, da *theerium* dorato a *theerium* platinato. In questa maniera venne annullato il Programma di emissione del *theerium* dorato.

Infine, il 12 giugno 2000, dispiegai e intensificai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, il Guardiano del Programmatore, lo dispiegai e intensificai nella sua costituzione energetica, da *theerium* dorato a *theerium* platinato. In questo modo apparve un disco di *theerium* platinato che può assumere anche la forma umana.

Il Cristallo di Lughr.

Il quinto strumento extraterrestre è il Cristallo di Lughr che venne portato da una spedizione di Roachiani sulla Terra, quando si stabilirono su di un'isola nelle vicinanze di Lemuria. In seguito i discendenti dei Roachiani si estinsero e il Cristallo di Lughr rimase nelle mani dei Lemuriani. Infine, i Roachiani, con la fine della civiltà di Lemuria, consegnarono lo strumento agli Atlantidei.

In seguito, Atlantide s'inabissò nel mare e solo quattro dèi si salvarono. Due di essi, Ichtonh e Mithra, portarono il Cristallo di Lughr nella terra di Sahr (Perù) e lì costruirono uno strumento ausiliario, il Teschio Sacro.

Il Teschio Sacro venne collegato, energeticamente, al Cristallo di Lughr affinché quest'ultimo potesse trasmettere il suo influsso

al Teschio che, a sua volta, avrebbe guidato le menti degli uomini sulle direttive impartite dallo strumento extraterrestre. Poi, i due dèi nascosero il Teschio Sacro nella foresta di Iguazù (al confine tra il Brasile e l'Argentina), in prossimità di un'enorme cascata, nelle profondità di una grotta seminascosta. Infine, i due dèi, portando con sé il Cristallo di Lughr, si recarono nella terra degli uomini felici (Vietnam) e lì lo fecero nascondere.

Il Cristallo di Lughr era in grado di emettere dell'energia *elettro-magnetica* (c. 2 a 1), delle onde caloriche dalle molteplici funzioni. In pratica, lo strumento trasmette conoscenza (tradotta in immagini nella mente del ricevente), affina le capacità cerebrali, cura le malattie e opera la rigenerazione cellulare.

Durante la notte del 30 giugno 1996 il Cristallo di Lughr, per mezzo del Teschio Sacro, mi causò un 'sogno' in relazione ai Roachiani.

Durante le prime ore del mattino del 10 luglio 1996 venni contattato, in stato di dormiveglia, dal Guardiano (entità *sottile*) del Cristallo di Lughr. Egli mi collegò, direttamente, al Cristallo e così mi venne interrotto il collegamento con il Teschio Sacro.

Infine, il 27 novembre 2002, trasmutai, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, il Cristallo di Lughr, lo trasmutai nella sua costituzione energetica, da energia *elettro-magnetica* a *theerium* liquido rosso intensificato. Inoltre venne anche trasmutato il Guardiano del Cristallo di Lughr.

La Sfera bianca.

Il sesto strumento extraterrestre è la Sfera bianca che venne costruita dai Roachiani stabilitisi nelle vicinanze di Lemuria. Si tratta di uno strumento analogo al Cristallo di Lughr, ma più consono alla struttura biologica dell'Uomo della Terra.

I Bellatrixiani, con la fine della civiltà di Lemuria, diedero la Sfera bianca agli Atlantidei e quando ebbe termine la civiltà di Atlantide, Cthulhu e Hastur – due dei quattro dèi che si salvarono dal cataclisma – la portarono nella terra del grande fiume (Egitto).

La Sfera bianca era in grado di emettere dell'energia *elettro-magnetica* (c. 3 a 3), delle onde dalle molte funzioni. In definitiva,

lo strumento trasmetteva conoscenza (trasmissione di parole nel cervello del ricevente), affinava le capacità cerebrali, curava le malattie e operava la rigenerazione cellulare.

Alla sera del 10 agosto 1996 entrammo in contatto, Galbix ed io, con l'energia della Sfera bianca, una Luce bianca che diveniva azzurra quando penetrava nel corpo fisico.

In seguito, il 28 gennaio 1997, trasmutai, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, la Sfera bianca che divenne la Sfera dorata (*theerium* dorato).

In seguito, dal 7 al 17 giugno 1997, venimmo sottoposti, Galbix ed io, all'influsso della Sfera dorata. In questo modo appurammo che la Sfera dorata cambiò le sue funzioni. Ora opera unicamente a livello dell'intento.

In seguito, il 25 luglio 1999, collegai, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, il Teschio Sacro alla Sfera dorata. Questo collegamento energetico consente alla Sfera dorata di trasmettere il suo influsso al Teschio Sacro che, a sua volta, guida le menti degli uomini sulle direttive impartite dallo strumento extraterrestre.

Infine, il 4 giugno 2000, dispiegai e intensificai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, la Sfera dorata, la dispiegai e intensificai nella sua costituzione energetica, da *theerium* dorato a *theerium* platinato. Così la Sfera dorata divenne la Sfera platinata.

L'Arma da Guerra.

Il settimo strumento extraterrestre è l'Arma da Guerra che venne costruita dai Lemuriani sulla base delle conoscenze dei Roachiani. In seguito, i Bellatrixiani, con la fine della civiltà di Lemuria, consegnarono lo strumento agli Atlantidei e, con la fine della civiltà di Atlantide, lo nascosero in quell'isola (Long Island) che si affaccia al Continente (America del Nord).

L'Arma da Guerra è in grado di emettere dei Raggi di Luce arcuati, capaci di penetrare la materia solida e di farla esplodere.

Durante la sera del 17 luglio 1996 l'Arma da Guerra emise un Raggio di Luce arcuato che colpì uno Jumbo 747, da poco decollato dall'aeroporto di New York. I testimoni oculari dissero che un Raggio di Luce arcuato colpì l'aeroplano, facendolo esplodere.

Il ritrovamento della scatola nera dimostrò, senza alcun dubbio, che poco prima dell'esplosione si percepì, all'interno dell'aereo, un "suono" della durata di circa un quarto di secondo.

In seguito, il 23 agosto 1996, attivai, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, il Programma Speciale nell'Arma da Guerra, Programma che venne introdotto, nel 1904, dalla Macchina del Programma Generale.

Il 10 settembre 1996 l'Arca dell'Alleanza Celeste emise i Tre Denti del Drago, cioè tre campi di energia (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2), il Tridente di Morte. Pertanto, due giorni dopo, inviammo (Jorg, Galbix ed io) il Tridente di Morte nell'Arma da Guerra. E così il Programma Speciale poté operare il cambiamento nel sistema energetico (c. *e.-m.* 3 a 3) dello strumento extraterrestre che si potenzializzò (c. *e.-m.* 4 a 5).

Il 27 dicembre 1998 inviai, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, un campo di forza (c. *e.-m.* 2 a 1) nell'Arma da Guerra. Questo campo, grazie al Programma Speciale, potenzializzò lo strumento extraterrestre e produsse una parità quantitativa ed energetica (c. *e.-m.* 6 a 6).

Il 15 ottobre 1999 inviai, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, un campo di energia bianca (c. *e.-m.* 3 a 3) nell'Arma da Guerra. Così si determinò lo Stadio al Nero e il passaggio alla Condizione della Luce Vivente ambrata.

Infine, il 9 giugno 2000, inviai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, il Serpente di Platino (si veda il precedente capitolo) nell'Arma da Guerra. In questo modo, nello strumento, si produsse il passaggio dalla Condizione della Luce Vivente ambrata alla Condizione della Luce Vivente platinata.

Il Cristallo di Mugh.

L'ottavo strumento extraterrestre è il Cristallo di Mugh, un oggetto di forma sferica costituito da piccolissimi prismi che i Bellatrixiani donarono, circa 10.000 anni fa, a Lejthos, un Gigante nato nella terra di Yuctl (Yucatan). Ma prima di donare i prismi al semi-dio, fecero decadere, alla Fase al Verde, la *proto-energia* alchemica in essi contenuta, poiché sul pianeta Terra vigeva l'Età

dell'Argento. Così Lejthos dovette soltanto sistemare i prismi in maniera da formare un oggetto sferico. Successivamente, i Giganti nascosero il Cristallo di Mugh nella foresta di Iguazù, nella terra di Hazemat (Brasile).

Il Cristallo di Mugh permette all'individuo di spostarsi in altre Dimensioni. Inoltre è in grado di emettere la *proto-energia* alchemica, la *proto-energia* alchemica con energia spaziale alchemica, la *proto-energia* alchemica con energia temporale alchemica e la *proto-energia* alchemica con energia spazio-temporale alchemica.

Il 21 maggio 1997 diedi l'*input* all'Arca dell'Alleanza Celeste di avviare il processo rigenerativo della *proto-energia* alchemica, contenuta nel Cristallo di Mugh. Nell'arco di ventitré giorni e mezzo la *proto-energia* alchemica – contenuta nei piccolissimi prismi – si trasmutò, dalla Fase al Verde alla Condizione all'Oro.

Infine, il 26 luglio 2000, dispiegai e intensificai, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, la *proto-energia* alchemica contenuta nel Cristallo di Mugh, la dispiegai e intensificai nella sua costituzione energetica, da *proto-energia* dorata a *proto-energia* platinata.

Il Cristallo Nero di Astar.

Il nono strumento extraterrestre è il Cristallo Nero di Astar che venne donato dai Lomariani, circa 600.000 anni fa, agli Iperborei. In seguito, i Bellatrixiani, con la fine della civiltà di Iperborea, consegnarono il Cristallo Nero di Astar ai Muriani e come ebbe termine la civiltà di Mu, lo consegnarono ai Lemuriani. Infine, i Bellatrixiani, con la fine della civiltà di Lemuria, consegnarono lo strumento agli Atlantidei che, con la fine dell'Età dell'Oro, scomparve.

Il Cristallo Nero di Astar permette all'uomo di 'viaggiare' nell'Iperspazio, annullando lo scorrere temporale. Il 'viaggio' può avvenire soltanto a ritroso, nel tempo passato, poiché il futuro non si è ancora concretizzato.

Il 29 agosto 1996 il Cristallo Nero di Astar riapparve e mi contattò telepaticamente. Esso è adeguatamente occultato nella

torre Zed, la struttura interna e segreta della Piramide di Khufu (Cheope), in Egitto.

Infine, durante la notte dell'1 settembre 1996, il Cristallo Nero di Astar mi spostò indietro nel tempo. In pratica, il mio corpo fisico – in un micro-secondo – venne smaterializzato e spostato indietro di qualche minuto. Inoltre anche il mio corpo fisico che si trovava nel tempo passato venne smaterializzato, affinché si potesse materializzare, al suo posto, il mio corpo proveniente dal tempo futuro, cioè dal mio tempo presente. Poi, assumendo la posizione del mio corpo nel futuro, feci ritorno nel mio tempo presente.

La Fontana Triplice.

Il decimo strumento extraterrestre è la Fontana Triplice che venne nascosta dai Bellatrixiani, circa 8.000 anni fa, nella regione conosciuta come Camargue, in Francia.

La Fontana Triplice è in grado di proiettare tre campi di forza che irradiano tre correnti energetiche conoscitive. In pratica, la prima corrente energetica trasmette la conoscenza ermetica-alchemica (proviene dal primo campo di forza che si trova in terra di Camargue), la seconda corrente trasmette la conoscenza alchemica (proviene dal secondo campo di forza che si trova in terra di Provenza) e la terza corrente trasmette la conoscenza ermetica (proviene dal terzo campo di forza che si trova in terra di Linguadoca).

Il 9 agosto 1997 entrammo in contatto, Galbix ed io, con l'energia della Fontana Triplice. Inoltre appurammo che esistono tre Guardiani (Dischi *sottili*) che corrispondono ai tre campi di forza.

Il Braciere Divino.

L'undicesimo strumento extraterrestre è il Braciere Divino che venne costruito dai Lemuriani sulla base delle conoscenze dei Roachiani. Questo strumento, da cui usciva una Fiamma energetica, venne messo al centro della grande isola di Lemuria. Inoltre, per sua stessa forma (un enorme braciere sostenuto da

una base cilindrica), venne anche conosciuto come “la Spada Fiammeggiante”.

Con la fine della civiltà di Lemuria, circa 30.000 anni fa, i Roachiani consegnarono il Braciere Divino agli Atlantidei e, con la fine della civiltà di Atlantide, circa 13.000 anni fa, lo nascosero all’interno di una montagna, nella regione conosciuta come Arizona.

Il Braciere Divino è in grado d’irradiare un grande calore, infondendo negli individui delle cariche energetiche.

Il 10 agosto 1997 entrammo in contatto, Galbix ed io, con l’energia della Spada Fiammeggiante. Percepimmo nei nostri corpi un’irradiazione di cariche energetiche che c’infusero un certo calore. Inoltre appurammo che lo strumento possiede un Guardiano (entità *sottile*).

La Bacchetta del Potere.

Il dodicesimo strumento extraterrestre è la Bacchetta del Potere che venne portata dal dio Dagon sulla Terra. Egli, poco dopo la fine di Atlantide, decise di venire sul nostro pianeta con il fine di realizzare un duplice progetto: generare per mezzo di alcune terrestri una razza di post-dèi e tramandare ai terrestri il Culto della Stirpe Antica (Silarioniani).

In pochi anni, Dagon istituì su una vasta area della Terra il Culto della Stirpe Antica. Il Culto coinvolse in particolar modo le donne, che divennero le Sacerdotesse del dio Dagon. Poi, soddisfatto dei risultati ottenuti, decise di ritornare su Silarion, il suo pianeta natio.

Il dio Dagon, poco prima di partire, consegnò a due sue sacerdotesse la Sacra Urna che conteneva la Bacchetta del Potere e il Sacro Manto, la tuta che gli garantiva un costante grado di umidità e che lo proteggeva dai raggi solari. Prese la tuta, ma lasciò nell’urna la Bacchetta del Potere, la prova inconfutabile della sua esistenza.

In seguito, il 16 giugno 1946, una spedizione archeologica tedesca trovò, nel deserto iracheno, la Sacra Urna contenente la Bacchetta del Potere. Venne trasportata in Italia e consegnata al

corpo speciale dei Sonnenkinder della Bruderschaft SS che decisero, il 27 dicembre 1947, di portarla negli Stati Uniti, in una località segreta.

La Bacchetta del Potere era capace di emettere dell'orgone arricchito. In pratica era in grado di emettere dell'orgone bianco arricchito (c. *electrom* 6), dell'orgone nero arricchito (c. *electrom* concentrata 6) e dell'orgone bianco-nero arricchito. Inoltre, lo strumento creò tre entità *sottili*: un Guardiano (ragno bianco), una Guardiana (donna nera) e un Guardiano (ragno nero che proiettava dei filamenti bianchi). Queste entità potevano agire – in senso positivo o negativo – sulle menti degli uomini.

Il 24 ottobre 2002 riprogrammai, con l'ausilio dell'Arca dell'Alleanza Celeste, la Bacchetta del Potere, la riprogrammai nella sua prima funzione. In pratica lo strumento è in grado di emettere dell'orgone bianco arricchito (c. *electrom* 6). Inoltre venne mutato il primo Guardiano (appare nel sembiante di un uomo bianco) che può agire – in senso positivo o negativo – sulle menti dei terrestri.

Il 26 ottobre 2002 riprogrammai, con l'assistenza dell'Arca dell'Alleanza Celeste, la Bacchetta del Potere, la riprogrammai nella sua seconda funzione. In pratica lo strumento è in grado di emettere dell'orgone nero arricchito (c. *electrom* concentrata 6). Inoltre venne mutato il secondo Guardiano (appare nel sembiante di una donna nera) che può agire – in senso positivo o negativo – sulle menti dei terrestri.

Il 31 ottobre 2002 riprogrammai, con l'assistenza dell'Arca dell'Alleanza Celeste, la Bacchetta del Potere, la riprogrammai nella sua terza funzione. In pratica, lo strumento è in grado di emettere il Chi-yan arricchito (c. *electrom* 6). Inoltre venne mutato il terzo Guardiano (appare nel sembiante di un giovane dalla pelle gialla) che può inviare dell'energia vitale nei corpi fisici dei terrestri.

Infine, il 26 novembre 2002, trasmutai, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, la Bacchetta del Potere, la trasmutai nella sua costituzione energetica, da orgone arricchito (bianco e nero) e Chi-yan arricchito (giallo) in *theerium* liquido intensificato

(bianco, nero e azzurro). Inoltre vennero anche trasmutati i tre Guardiani (uomo bianco, donna nera e giovane azzurro).

Il Sigillo Spiraliforme.

Il tredicesimo strumento extraterrestre è il Sigillo Spiraliforme che venne creato dai Silarioniani, una razza di dèi, ormai estinta, che viveva sul pianeta Silarion presso la stella Sirio C nella costellazione del Cane Maggiore.

Su Silarion, Dagon e Turiian furono gli ultimi discendenti della Stirpe Originaria (Silarioniani), poiché la razza era degenerata geneticamente. Essi, quasi 13.000 anni fa, decisero di abbandonare il loro pianeta, ormai morente, e di trasferirsi con i propri corpi *sottili* sulla Terra. Così celebrarono il Grande Rito e l'Emblema dell'Antica Stirpe (Sigillo Spiraliforme) li irradiò. Da quel giorno in poi, il Sigillo Spiraliforme e i due dèi vagano sulla Terra.

Il Sigillo Spiraliforme è in grado di spostarsi nello Spazio, passando dallo stato solido a quello *sottile*. Inoltre ha la capacità di causare, nell'uomo, degli stati alterati di percezione.

La notte del 25 agosto 1994 entrai in stato di dormiveglia e vidi, all'interno di me, il Sigillo Spiraliforme di colore giallo-nero.

Infine, la notte del 27 agosto 1994, il Sigillo Spiraliforme volle iniziarmi, in segno di alleanza, alla Terra-di-Mezzo. In pratica vidi dinanzi a me, in stato di *sogno*, la Terra-di-Mezzo, senza però accedervi, infatti, tale conseguimento non era confacente al mio sviluppo iniziatico.

A conclusione di questo capitolo faccio seguire l'elenco dei tredici strumenti extraterrestri.

La Macchina del Programma Generale, la Macchina Nera, il Generatore platinato, il Programmatore, il Cristallo di Lughr, la Sfera platinata, l'Arma da Guerra, il Cristallo di Mugh, il Cristallo Nero di Astar, la Fontana Triplice, il Braciere Divino, la Bacchetta del Potere e il Sigillo Spiraliforme.

Parte Seconda

La Via del Diamante

7

Il Mahon di Horus-Maat

Il 20 marzo 2000 segnò l'inizio dell'Età del Platino ancor più splendente e l'avvento del Grande Eone (Maone), il Mahon di Horus-Maat.

Nel Mahon di Horus-Maat si manifesteranno i Figli Divini (Iutmah e Ixsar) e si verificherà il sacro incontro tra gli Eletti (i Figli del Sole) e i Bellatrixiani. Infine, una Civiltà sorgerà sulle otto isole di Argonia e su di esse delle città... la capitale sarà Argon e al centro di essa il Tempio di Diamante degli Argoniani.

I Figli del Sole

Il Signore dei Figli del Sole viene chiamato Lucifero.

Lucifero è una parola che significa "Portatore di Luce", l'Angelo (*Anghelos* in greco significa "Messaggero") di Luce che promette ai Figli del Sole (gli Eletti) la "stella del mattino" (essa venne identificata nel pianeta Venere che governa il segno zodiacale del Toro), il simbolo che sta a indicare la partecipazione alla sua stessa potestà regale.

Energia naturale: atomica e non-atomica

L’energia dell’universo deve essere intesa in due modi: atomica e non-atomica.

L’energia atomica naturale.

L’energia atomica si manifesta – in Natura – come Luce connettiva, materia oscura, materia densa, materia intensificata e materia concentrata. Inoltre, l’energia atomica può essere manipolata – in laboratorio – per ottenere la materia *sottile*.

La materia *sottile* può essere resa a tre livelli di densità, che non sono percepibili tramite i cinque sensi. Inoltre vi sono due livelli intermedi di densità: uno tra il primo e il secondo livello e uno tra il secondo e il terzo livello.

La Luce connettiva è un flusso continuo di Luce, ossia la consapevolezza continua dell’universo che connette tutti i corpi celesti e tutte le forme di vita. Essa si trova tra il terzo e il quarto livello di densità, livello che non è percepibile tramite i cinque sensi.

La materia oscura è la quinta essenza (etere) della materia densa, essa si trova tra il terzo e il quarto livello di densità, livello che non è percepibile tramite i cinque sensi.

La materia densa si trova al quarto livello di densità e si manifesta in tre stati di aggregazione della materia: gassoso, liquido e solido. Inoltre esistono altri due stati intermedi: fluido e plasmatico. Il primo si colloca tra lo stato gassoso e quello liquido, mentre il secondo tra lo stato liquido e quello solido.

La materia intensificata – stelle di gran massa – si trova tra il quarto e il quinto livello di densità, l’intensificazione della materia densa.

La materia concentrata – buchi neri – si trova al quinto livello di densità, la massima concentrazione della materia densa.

L’energia non-atomica naturale.

L’energia non-atomica appare – in Natura – come energia *elettro-magnetica*, energia *electromatica* e *proto-energia*. Inoltre, l’energia *elettro-magnetica* e l’*electromatica* possono essere

manipolate per realizzare i quattro livelli di densità dell'energia non-atomica.

L'energia *elettro-magnetica* e l'*electromatica* appaiono, in Natura, a livello *sottile* e tra il terzo e il quarto livello di densità. Invece la *proto-energia* appare, in Natura, solo a livello *sottile*. Entrambi i livelli non sono percepibili tramite i cinque sensi.

L'energia *elettro-magnetica* e l'*electromatica* possono essere manipolate per realizzare i primi tre livelli di densità, livelli che non sono percepibili tramite i cinque sensi. Inoltre vi sono tre livelli intermedi di densità: uno tra il livello *sottile* e il primo livello, uno tra il primo e il secondo livello e uno tra il secondo e il terzo livello.

L'energia *elettro-magnetica* e l'*electromatica* possono essere manipolate per realizzare il quarto livello di densità, livello che può manifestarsi in cinque stati di aggregazione dell'energia non-atomica: gassoso, fluido, liquido, plasmatico e solido.

Energia alchemica: atomica e non-atomica

L'energia atomica e l'energia non-atomica possono essere create, in laboratorio, alchemicamente.

L'energia atomica alchemica.

L'energia atomica viene creata, alchemicamente, come materia *sottile*, Luce connettiva, materia oscura, materia densa, materia intensificata e materia concentrata.

L'energia non-atomica alchemica.

L'energia non-atomica viene creata, alchemicamente, come energia *elettro-magnetica*, energia *electromatica* e *proto-energia*. Tali energie vengono realizzate dal livello *sottile* fino al quarto livello di densità. Inoltre tali energie, al quarto livello di densità, possono manifestarsi nei cinque stati (tre più due) di aggregazione dell'energia non-atomica.

Cariche elettro-magnetiche: naturali e alchemiche

Le cariche *elettro-magnetiche* di origine non-atomica sono naturali e possono essere create alchemicamente.

In Natura vi sono dieci cariche *elettro-magnetiche* che possono essere create alchemicamente. Inoltre, in modo alchemico, possono essere create altre otto cariche *elettro-magnetiche*.

Faccio seguire lo schema esplicativo delle diciotto cariche *elettro-magnetiche*.

Le diciotto cariche elettro-magnetiche.
C. *e.-m.* equilibrata 2 a 1 rossa (naturale e alchemica).
C. *e.-m.* concentrata 1 a 2 nera (naturale e alchemica).
C. *e.-m.* intensificata 1 a 2 verde (alchemica).
C. *e.-m.* equilibrata 1 a 2 azzurra (naturale e alchemica).
C. *e.-m.* diluita 1 a 2 bianca (naturale e alchemica).
C. *e.-m.* intensificata 3 a 3 azzurra (naturale e alchemica).
C. *e.-m.* arricchita 3 a 3 grigia (alchemica).
C. *e.-m.* equilibrata 3 a 3 bianca (naturale e alchemica).
C. *e.-m.* impoverita 3 a 3 bianca (alchemica).
C. *e.-m.* equilibrata 2 a 2 gialla (alchemica).
C. *e.-m.* intensificata 4 a 5 grigia (naturale e alchemica).
C. *e.-m.* arricchita 4 a 5 grigia (alchemica).
C. *e.-m.* equilibrata 4 a 5 azzurra (naturale e alchemica).
C. *e.-m.* arricchita 5 a 4 verde (alchemica).
C. *e.-m.* equilibrata 5 a 4 verde (naturale e alchemica).
C. *e.-m.* intensificata 6 a 6 gialla (alchemica).
C. *e.-m.* arricchita 6 a 6 gialla (alchemica).
C. *e.-m.* equilibrata 6 a 6 gialla (naturale e alchemica).

Dallo schema sopra esposto possiamo ricavare che le cariche *elettro-magnetiche* naturali sono di quattro tipi (concentrata, intensificata, equilibrata, diluita) e le cariche *elettro-magnetiche* alchemiche sono di sei tipi (concentrata, intensificata, arricchita, equilibrata, impoverita, diluita). Inoltre dei sei tipi di cariche, tre

di esse (intensificata, arricchita, impoverita) nascono da quattro combinazioni.

Le quattro combinazioni.
C. *e.-m.* concentrata + c. *e.-m.* equilibrata = c. *e.-m.* intensificata.
C. *e.-m.* intensificata + c. *e.-m.* equilibrata = c. *e.-m.* arricchita.
C. *e.-m.* diluita + c. *e.-m.* equilibrata = c. *e.-m.* impoverita.
C. *e.-m.* impoverita + c. *e.-m.* concentrata = c. *e.-m.* arricchita.

Carica electromatica: naturale e alchemica

La carica *electromatica* di origine non-atomica è naturale e può essere creata alchemicamente.

La carica *electromatica* naturale è di due tipi (equilibrata, concentrata) e la carica *electromatica* alchemica è anche di due tipi (equilibrata, intensificata).

Faccio seguire lo schema esplicativo dei quattro tipi di carica *electromatica*.

I quattro tipi di carica electromatica.
C. *e.* equilibrata 6 bianca (naturale).
C. *e.* concentrata 6 nera (naturale).
C. *e.* equilibrata 6 dorata e platinata (alchemica).
C. *e.* intensificata 6 platinata (alchemica).

Due tipi di carica *electromatica*, una naturale e una alchemica, nascono per fusione diretta di due cariche *elettro-magnetiche*: c. *e.-m.* concentrata 1 a 2 + c. *e.-m.* diluita 1 a 2 = c. *e.* equilibrata 6 (2 + 4). Inoltre, la carica *electromatica* naturale – c. *e.* equilibrata 6 bianca – può essere determinata dal mago, mentre la carica *electromatica* alchemica – c. *e.* equilibrata 6 dorata – viene fatta in laboratorio.

Energia elettro-magnetica: naturale e alchemica

L'energia *elettro-magnetica* naturale si trova a livello *sottile* e tra il terzo e il quarto livello di densità, mentre l'energia *elettro-magnetica* alchemica viene realizzata, in laboratorio, dal livello *sottile* fino al quarto livello di densità.

L'energia elettro-magnetica naturale.

L'energia *elettro-magnetica* naturale – a livello *sottile* – è nota come energia "Od-Ob" (c. *e.-m.* equilibrata 2 a 1 rossa e c. *e.-m.* equilibrata 1 a 2 azzurra) e come energia "GAMU" (c. *e.-m.* equilibrata 3 a 3 bianca).

L'energia *elettro-magnetica* naturale – tra il terzo e il quarto livello di densità – è conosciuta come energia "pranica" (c. *e.-m.* equilibrata 3 a 3 bianca), come energia "vhrilliana" (c. *e.-m.* equilibrata 2 a 1 rossa) e come energia "eyrekiana" (c. *e.-m.* equilibrata 1 a 2 azzurra).

L'energia elettro-magnetica alchemica.

L'energia *elettro-magnetica* alchemica – dal livello *sottile* fino al quarto livello di densità – è nota come energia "ignea" alchemica (diciotto c. *e.-m.*). Inoltre, l'unione di particelle *ignee* alchemiche – grumo di energia *ignea* alchemica – determina il Fuoco alchemico (Condizione *ignea* alchemica).

Energia electromatica: naturale e alchemica

L'energia *electromatica* naturale si trova a livello *sottile* e tra il terzo e il quarto livello di densità, mentre l'energia *electromatica* alchemica viene realizzata, in laboratorio, dal livello *sottile* fino al quarto livello di densità.

L'energia electromatica naturale.

L'energia *electromatica* naturale – a livello *sottile* – è nota come energia "aoùr" bianca (c. *e.* equilibrata 6) e come energia "aoùr" nera (c. *e.* concentrata 6).

L'energia *electromatica* naturale – tra il terzo e il quarto livello di densità – è nota come energia "catanionica" (c. *e*. equilibrata 6 bianca) e come energia "antanionica" (c. *e*. concentrata 6 nera). Inoltre, l'unione dei *catanioni* – grumo di energia *catanionica* – determina l'orgone bianco e l'unione degli *antanioni* – grumo di energia *antanionica* – l'orgone nero. Infine, l'orgone bianco, a contatto con l'elemento terra, si manifesta come energia "chi-yanica" (c. *e*. equilibrata 6 gialla).

L'energia electromatica alchemica.

L'energia *electromatica* alchemica – dal livello *sottile* fino al quarto livello di densità – è nota come energia "theerionica" (c. *e*. equilibrata 6 dorata), come energia "ipertheerionica" (c. *e*. equilibrata 6 platinata) e come energia "ipertheerionica" intensificata (c. *e*. intensificata 6 platinata). Inoltre, l'unione dei *theerioni* – coagulo di energia *theerionica* – determina il *theerium* dorato e l'unione degli *ipertheerioni* – coagulo di energia *ipertheerionica* – il theerium platinato. Infine, l'unione degli ipertheerioni intensificati – coagulo di energia *ipertheerionica* intensificata – determina il *theerium* platinato intensificato.

Theerium: dorato e platinato

Il *theerium* dorato (Condizione all'Oro) e il *theerium* platinato (Condizione al Platino) si manifestano – oltre al color oro e al color platino – in relazione ai sette colori fondamentali (viola, indaco, azzurro, verde, giallo, arancione, rosso) che vengono generati dalla scomposizione della luce solare. Inoltre il *theerium* dorato e il *theerium* platinato si manifestano, ognuno, come bianco (luce) e come nero (concentrazione di luce).

Il theerium dorato.

Il *theerium* dorato (carica *electrom* 6) si colloca in rapporto all'Età dell'Oro ancor più splendente e in rapporto all'aspetto introduttivo del Mahon di Horus-Maat.

Il *theerium* dorato ha una durata di circa 72.000 anni e si pone in rapporto al concetto alchemico della Condizione della Luce Vivente ambrata (*theerium* dorato). Inoltre può essere privato della sua carica *electromatica* divenendo il *theerium* trasparente. Infine, se combinato con il *theerium* trasparente diviene *theerium* dorato plasticizzato.

Il theerium platinato.

Il *theerium* platinato (c. *e*. equilibrata 6 e c. *e*. intensificata 6) si pone in rapporto all'Età del Platino ancor più splendente e in corrispondenza al Mahon di Horus-Maat.

Il *theerium* platinato – *theerium* dorato dispiegato e unificato – nasce dal *theerium* dorato. Esso ha una durata illimitata. Inoltre può essere intensificato o privato della sua carica *electromatica* divenendo il *theerium* trasparente. Infine, se combinato con il *theerium* trasparente diviene *theerium* platinato plasticizzato.

Il *theerium* platinato (Condizione al Platino) viene anche realizzato in forma liquida come: *theerium* liquido nero (morte), *theerium* liquido bianco (vita), *theerium* liquido azzurro (immortalità) e *theerium* liquido rosso (rigenerazione). Inoltre, se combinato con il *theerium* trasparente diviene *theerium* liquido (nero, bianco, azzurro, rosso) plasticizzato.

Proto-energia: naturale e alchemica

La *proto-energia* – diffusa nell'universo – è naturale e non-atomica, ma può anche essere riprodotta alchemicamente.

La *proto-energia* naturale si trova a livello *sottile*, mentre la *proto-energia* alchemica viene realizzata – in laboratorio – dal livello *sottile* fino al quarto livello di densità.

La proto-energia naturale.

La *proto-energia* naturale è nota come energia "primordiale" oscura-luminosa e come energia "primordiale" totale.

La proto-energia alchemica.

La *proto-energia* alchemica è nota come "proto-energia" dorata (Condizione all'Oro) e come "proto-energia" platinata (Condizione al Platino). Entrambe si manifestano – oltre al color oro e al color platino – in relazione ai sette colori fondamentali (viola, indaco, azzurro, verde, giallo, arancione, rosso). Inoltre la *proto-energia* dorata e la *proto-energia* platinata si manifestano, ciascuna, come bianca e come nera.

La proto-energia dorata.

La *proto-energia* dorata si pone in rapporto all'Età dell'Oro ancor più splendente e in rapporto all'aspetto introduttivo del Mahon di Horus-Maat.

La *proto-energia* dorata può decadere in relazione alle Fasi alchemiche. Inoltre può essere privata del suo status energetico divenendo la *proto-energia* trasparente. Infine, se combinata con la *proto-energia* trasparente diviene *proto-energia* dorata plasticizzata.

Le Fasi alchemiche della proto-energia dorata.

Proto-energia nera (Opera al Nero).
Proto-energia verde (Fase al Verde).
Proto-energia bianca (Opera al Bianco).
Proto-energia gialla (Fase al Giallo).
Proto-energia rossa (Opera al Rosso).
Proto-energia azzurra (Livello dell'Elixir).
Proto-energia azzurra e rossa (Livello della Luce Perpetua).
Proto-energia verde (Livello del Gas).
Proto-energia rossa-arancio (Livello della Luce Eterica).
Proto-energia nera (Stadio al Nero).
Proto-energia dorata (Condizione all'Oro).

La proto-energia platinata.

La *proto-energia* platinata si pone in rapporto all'Età del Platino ancor più splendente e in corrispondenza al Mahon di Horus-Maat.

La *proto-energia* platinata – *proto-energia* dorata dispiegata e unificata – nasce dalla *proto-energia* dorata. Essa ha una durata illimitata. Inoltre può essere intensificata o privata del suo *status* energetico divenendo la *proto-energia* trasparente. Infine, se combinata con la *proto-energia* trasparente diviene *proto-energia* platinata plasticizzata.

La *proto-energia* platinata (Condizione al Platino) viene anche realizzata in forma liquida come: *proto-energia* liquida nera (morte), *proto-energia* liquida bianca (vita), *proto-energia* liquida azzurra (immortalità) e *proto-energia* liquida rossa (rigenerazione). Inoltre, se combinata con la *proto-energia* trasparente diviene *proto-energia* liquida (nera, bianca, azzurra, rossa) plasticizzata.

Proto-energia alchemica con theerium

Sappiamo che la *proto-energia* alchemica può essere unita al *theerium*, al fine di creare una combinazione di *proto-energia* dorata con *theerium* dorato oppure una combinazione di *proto-energia* platinata con *theerium* platinato. Inoltre, la combinazione di *proto-energia* platinata con *theerium* platinato può contenere la *proto-energia* liquida con il *theerium* liquido.

Energia con non-energia

Sappiamo che l'energia non-atomica – naturale e alchemica – si manifesta come energia *elettro-magnetica*, energia *electromatica* e *proto-energia*. Inoltre sappiamo che tale energia può essere privata della sua carica (*elettro-magnetica* e *electromatica*) o del suo status energetico per quanto concerne la *proto-energia* alchemica. Infine sappiamo che l'energia non-atomica può essere combinata con l'energia non-atomica priva di carica o di status energico, allo scopo di creare una combinazione che si manifesta come energia non-atomica plasticizzata.

Il Tempio di Diamante di Horus-Maat e il Tempio del dio Iutmah

Il Tempio di Diamante di Horus-Maat, posto a sud, contiene tutta la conoscenza dell'Età del Platino ancor più splendente ed è il centro della città di Trieste (Italia), come Trieste è il centro del *Manipura Chakra* (*Umbilicus Mundi*) e il *Manipura Chakra* (*Omphalos*) il centro del Mondo.

Il Tempio di Diamante è di forma semicircolare e si accede ad esso tramite la Porta Universale, costituita da due Colonne sormontate da un Portale.

Sul Portale del Tempio di Diamante sono incisi Otto Simboli, mentre sulla Colonna a destra vi è un Disco che rappresenta il Sole (Horus) e su quella a sinistra un Disco che rappresenta la Luna (Maat). Inoltre, tra le due Colonne, vi è un Disco – su cui sono incisi Ventiquattro Raggi – che rappresenta la Divinità (On).

Al di fuori del Tempio di Diamante vi è un Disco mobile che emana un alone dorato. Questo Disco è l'inviato della Divinità, l'individuatore dei Re che vengono rappresentati dalle Dodici Colonne del Tempio.

Inoltre, al centro del Tempio di Diamante vi è la Tredicesima Colonna, una colonna rettangolare che rappresenta il Potente (l'Oscuro, l'Innominabile). Questa Colonna è sollevata da terra (circa cinquanta centimetri) dal vertice del Diamante, una struttura che attraversa la Terra. E dalla Colonna viene irradiato l'Elixir e il Veleno.

Infine, sopra il Tempio di Diamante vi è il Tempio del dio Iutmah, circondato da un Velo (zona atemporale). Nel Tempio del dio Iutmah troviamo il trono di fuoco e sul trono il dio Iutmah, colui il cui corpo è acqua e la corona petali di rosa.

Osservazione.

Il Diamante e il Tempio di Diamante si trovano al terzo livello di densità e sono costituiti da *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato; il primo contiene l'Elixir

(*proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato) e il Veleno (*proto-energia* liquida nera intensificata con il *theerium* liquido nero intensificato), mentre il secondo solo l'Elixir. Infine, il Tempio del dio Iutmah si trova al terzo livello di densità ed è costituito da *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato e la *proto-energia* liquida rossa intensificata con il *theerium* liquido rosso intensificato.

La Porta del Potere

La Porta del Potere ha la funzione di proiettare delle entità che hanno la mansione di aiutare gli esseri umani a evolversi. Tale Porta si colloca in rapporto al Mahon di Horus-Maat ed è costituita da due Colonne sormontate da un Portale.

La Colonna a destra è rossa, quella a sinistra è blu e il Portale è bianco (l'interno del Portale è metà rosso e metà blu).

La Colonna a destra proietta delle entità rosse, la colonna a sinistra delle entità blu e il Portale delle entità bianche (l'interno delle entità è metà rosso e metà blu).

Osservazione.

La Porta del Potere si trova al terzo livello di densità e la Colonna a destra è fatta di *proto-energia* liquida rossa intensificata con *theerium* liquido rosso intensificato, la Colonna a sinistra è costituita da *proto-energia* liquida azzurra intensificata con *theerium* liquido azzurro intensificato e il Portale è costituito da *proto-energia* platinata bianca intensificata con *theerium* platinato bianco intensificato (l'interno del Portale è metà di *proto-energia* liquida rossa intensificata con *theerium* liquido rosso intensificato e metà di *proto-energia* liquida azzurra intensificata con *theerium* liquido azzurro intensificato).

La Formula dell'Immortalità

Nel Primo Eone universale si conseguiva l'immortalità tramite la realizzazione del corpo di diamante-folgore di platino con il *sangue bianco* (*proto-energia* liquida bianca intensificata con *theerium* liquido bianco intensificato).

Nel Secondo Eone universale si conseguiva l'immortalità tramite la realizzazione del corpo di diamante-folgore di platino con il *sangue nero* (*proto-energia* liquida nera intensificata con *theerium* liquido nero intensificato).

Nel Terzo Eone universale si consegue l'immortalità tramite la realizzazione del corpo di diamante-folgore di platino con il *sangue blu* (*proto-energia* liquida azzurra intensificata con *theerium* liquido azzurro intensificato).

Nel Quarto Eone universale, si conseguirà l'immortalità tramite la realizzazione del corpo di diamante-folgore di platino con il *sangue rosso* (*proto-energia* liquida rossa intensificata con *theerium* liquido rosso intensificato).

La Formula dell'Immortalità nell'Età del Platino.

La Formula dell'Immortalità nell'Età del Platino implicava l'assunzione del corpo di diamante-folgore di platino con il *sangue nero* e, in rapporto a questa Formula, dobbiamo rilevare che l'Arca dell'Alleanza Celeste venne nascosta dai due Messaggeri (Thor e Nhar) nelle viscere della Terra (il Centro Supremo nascosto). Inoltre, l'Arca dell'Alleanza Celeste creò, accanto a sé, un campo di forza e un'entità guardiana, entrambe di *theerium* liquido nero intensificato.

La Formula dell'Immortalità nell'Età del Platino ancor più splendente.

La Formula dell'Immortalità nell'Età del Platino ancor più splendente implica l'assunzione del corpo di diamante-folgore di platino con il *sangue blu* e, in relazione a questa Formula, dobbiamo rilevare che il campo di forza e l'entità guardiana devono venir trasmutate.

Nel mese di agosto del 2006 trasmutai, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, il campo di forza e il Guardiano, li mutai da *theerium* liquido nero intensificato in *theerium* liquido azzurro intensificato.

La Cupola Divina

La Cupola Divina venne creata dai Lomariani e immessa, circa 600.000 anni fa, nell'atmosfera terrestre, all'inizio dell'Età dell'Oro. Essa venne creata per gli Iperborei e per gli dèi che sarebbero venuti dopo: i Muriani, i Lemuriani e gli Atlantidei.

La costituzione della Cupola Divina.

La Cupola Divina venne fatta di energia spazio-temporale che, allo stato energetico, è di colore rosso: la combinazione dell'energia spaziale di vita (gialla) con l'energia temporale di morte (rosso scuro). Quindi venne inserita in un campo di *proto-energia* naturale. Poi, al suo centro, venne collocato l'Azathoth Divino, un'entità spazio-temporale tra il terzo e il quarto livello di densità. Inoltre, dalla Cupola Divina vengono emanate delle fibre della sua stessa composizione strutturale. Ogni singola fibra penetra nella bolla di *proto-energia* di ogni singolo essere umano, raggiungendo la sommità della testa. Infine, attraverso ogni singola fibra, viene scaricata dell'energia spazio-temporale sul secondo centro di forza, sito sopra la testa di ogni individuo... e ciò per creare un *innesto* sopra il centro, un collegamento stabile tra la Cupola Divina e ciascun essere umano.

N.B. – Sappiamo che esiste una regola universale che dice: "Nell'universo energetico esistono solo singoli individui, ognuno per conto suo, circondati dall'infinito". Sebbene ogni individuo possieda una fibra, tutte queste fibre – per la regola universale sopra citata – non si ostacolano tra loro.

La mutazione della Cupola Divina.

La realizzazione della Formula dell'Immortalità nell'Età del

Platino ancor più splendente comporta la mutazione della Cupola Divina e di tutto ciò che è connesso a essa.

Il 21 dicembre 2001 effettuai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, il trasferimento delle Proiezioni dirette e riflesse di coloro che avevano ottenuto il corpo di diamante-folgore spazio-temporale. In pratica, trasferii le Proiezioni dalla Cupola Divina in un campo di forza a forma di Disco Volante, situato sulla Cordigliera delle Ande (più esattamente in Perù).

Il 22 dicembre 2001 effettuai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, la mutazione della Cupola Divina. In pratica ne mutai la struttura *densa* (tra il terzo e il quarto livello di densità), da naturale (energia spazio-temporale) ad alchemica (*proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, avente in sé la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato). Di conseguenza, l'Azathoth Divino venne mutato e pure la sua Proiezione diretta e riflessa. Quindi vennero mutate le altre quattro entità presenti nella Cupola Divina (Shub-Niggurath Divino dal 1997 e gli altri tre Guardiani dal 1998) e le fibre *sottili* che la collegano agli esseri umani... fibre che si sono spostate – sulle bolle di *proto-energia* degli individui – da una posizione intermedia (tra "intuizione" e "conoscenza silenziosa") alla posizione conosciuta come "libertà totale" (la fibra *sottile*, alla vista del veggente, non appare più obliqua ma diritta e ciò significa che la Cupola Divina è collocata, rispetto alla bolla di *proto-energia* della Terra, nella posizione conosciuta come "libertà totale"). Poi la Cupola Divina mutò l'*innesto* sul secondo centro di forza collocato sopra la testa di ogni uomo, lo mutò da naturale (energia spazio-temporale) ad alchemico (*proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato). Infine trasferii, dall'Arca dell'Alleanza Celeste alla Cupola Divina, la mia Proiezione diretta e riflessa, e pure la Proiezione diretta e riflessa di Galbix Red.

Il 24 dicembre 2001 effettuai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, un cambiamento nella Cupola Divina. In pratica cambiai di posto e mutai di natura il Guardiano (ovest, acqua) e la Guardiana

(nord, aria), invertendoli di posizione. Poi identificai i tre Guardiani: Nyarlathotep Divino (nord, aria), Cthulhu Divino (ovest, acqua) e Hastur Divino (est, fuoco).

Il 25 dicembre 2001 effettuai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, la cancellazione delle mansioni delle cinque entità che si trovano nella Cupola Divina, poiché attinenti all'Età dell'Oro. Il che significa che le entità dovranno svolgere delle nuove mansioni in rapporto all'Età del Platino ancor più splendente.

Il 29 dicembre 2001 effettuai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, la trasmutazione del Guardiano – Yog-Sothoth Divino – e della Porta dei Quattro Angoli che permette di collegarsi alla Cupola Divina. In pratica mutai la struttura *densa* (tra il terzo e il quarto livello di densità) del Guardiano e della Porta: da naturale (energia spazio-temporale riflessa) ad alchemica (*proto-energia* platinata intensificata riflessa con *theerium* platinato intensificato riflesso, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata riflessa con il *theerium* liquido azzurro intensificato riflesso). Tale mutazione produsse il cambiamento d'aspetto del Guardiano (appare al veggente nel sembiante di un uomo azzurro), mentre la Porta rimase inalterata.

Il 30 dicembre 2001, diedi il compito all'Arca dell'Alleanza Celeste di trasmettere le nuove mansioni – concernenti l'Età del Platino ancor più splendente – alle cinque entità presenti nella Cupola Divina.

8

La Via del Mago

La via del mago insegna come assumere dei comportamenti che consentono di affrontare intelligentemente il mondo. L'uomo, interagendo con l'ambiente, muta i suoi comportamenti e le sue reazioni e così rinnova la sua esistenza, cioè plasma la direzione e le conseguenze della sua vita, ma per farlo deve rivedere, di continuo, gli insegnamenti ricevuti... solo così potrà applicarli nella vita quotidiana.

I Cinque Nemici naturali

Quando il Mutante s'incammina lungo la Via del Diamante incomincia ad avere paura, poiché la conoscenza implica il dover affrontare l'ignoto e l'ignoto terrifica. E così si è imbattuto nel suo primo nemico naturale: la Paura.

Per vincere la paura, il Mutante deve continuamente sfidarla e per farlo deve continuare ad apprendere, fino al momento in cui la sua paura diviene totale. Tuttavia non si deve arrendere e verrà il momento in cui il suo primo nemico verrà sconfitto.

A questo punto il Mutante comincia a sentirsi sicuro di sé e diventa un Vampiro lucidamente consapevole del suo sapere. E così incontra il suo secondo nemico naturale: la Lucidità.

Per vincere la lucidità, il Vampiro deve sfidarla e per farlo deve comprendere che tutto il suo sapere è soltanto un piccolo frammento della conoscenza universale. In questo modo avrà sconfitto il suo secondo nemico.

A questo punto il Vampiro comincia a sentirsi padrone di se stesso e diventa un uomo che può disporre del potere a suo piacimento. E così incontra il suo terzo nemico naturale: il Potere.

Per vincere il potere, il Vampiro deve sfidarlo e per farlo deve capire che il potere conquistato deve essere controllato e così saprà come e quando usarlo. In questo modo potrà tenere tutto sotto controllo senza controllare nulla e avrà sconfitto il suo terzo nemico.

A questo punto il Vampiro comincia a sentirsi stanco, prova l'irresistibile desiderio di riposare. E così incontra il suo quarto nemico naturale: la Stanchezza.

Per vincere la stanchezza, il Vampiro non deve arrendersi a essa, ma deve liberarsi dalla sua influenza. In questo modo avrà sconfitto il suo quarto nemico.

A questo punto il Vampiro incontra l'ultimo dei suoi nemici naturali: la Morte.

Per vincere la morte, il Vampiro deve affrontarla e per farlo deve sopravvivere al suo attacco. In questo modo avrà sconfitto il suo quinto nemico.

N.B. – I cinque nemici naturali non possono essere veramente vinti, ma solo messi in sospensione.

I cinque attributi del Mutante

Quando un uomo diventa Mutante comincia a ottenere un controllo sistematico sul suo comportamento mediante cinque attributi: logica, ordine, premura, rispetto e umiltà.

Il primo attributo del Mutante è la logica che si conforma alla ragione.

Il Mutante, per migliorare la propria logica, deve operare dei corretti ragionamenti, cioè deve sviluppare i propri pensieri in maniera semplice e lineare. Così diventerà un pensatore il cui talento è l'esercizio della ragione.

Il secondo attributo del Mutante è l'ordine.

Il Mutante per misurare il proprio ordine deve vedere come dispone le cose e per migliorarlo deve disporle con la massima logica. Ciò gli consentirà di migliorare il suo ordine interiore che verrà riflesso in quello esteriore.

Il terzo attributo del Mutante è la premura.

Il Mutante per avere una maggiore premura deve sviluppare un attento riguardo verso se stesso. Solamente così svilupperà un maggiore riguardo verso il prossimo.

Il quarto attributo del Mutante è il rispetto.

Il Mutante per acquisire il giusto rispetto deve analizzarsi, prendere atto di quello che è e accettarsi. Ciò gli consentirà di avere un equilibrato rispetto verso se stesso e di manifestare un corretto rispetto verso gli altri. Così subentrerà il giusto rispetto verso il mondo che lo circonda, la Natura.

Il quinto attributo del Mutante è l'umiltà.

Il Mutante per essere umile deve agire senza aspettarsi nulla in cambio. Il suo amore per la conoscenza deve avere come fine ultimo la conoscenza stessa, poiché ogni deviazione da questo principio implica cadere nella bramosia del risultato.

I due compiti del Mutante

Il primo compito presentato al Mutante è noto come "il modo giusto di camminare".

Il Mutante deve assumere un'andatura fluida, il suo passo deve essere leggero, armonioso e lineare.

Il secondo compito presentato al Mutante è noto come la "sintonizzazione percettiva".

Il Mutante è pronto per sintonizzarsi con ciò che lo circonda, ricevendo dei consensi. Egli diviene conscio che, nel suo parlare e nel suo agire, il mondo gli invia dei segnali che confermano ciò che dice e ciò che fa.

Gli undici attributi del Vampiro

Quando il Mutante diventa un Vampiro procede nel controllo sistematico del suo comportamento mediante undici attributi: controllo, disciplina, distacco, decisione, equilibrio, astuzia, pazienza, gentilezza, indifferenza, tempismo, spietatezza.

Il primo attributo del Vampiro è il controllo.

Il Vampiro per acquisire il controllo deve essere calmo e padrone di se stesso.

Il secondo attributo del Vampiro è la disciplina.

Il Vampiro per diventare un uomo disciplinato deve regolare in modo armonioso l'andamento della sua esistenza.

Il terzo attributo del Vampiro è il distacco.

Il Vampiro per acquisire il distacco naturale deve perdere la *forma umana*, che gli consente di diventare un Vampiro informe, e per acquisire il distacco alchemico deve assumere la *forma divina*, che gli consente di diventare un Vampiro multiforme.

Il quarto attributo del Vampiro è la decisione.

Il Vampiro per manifestare il potere delle proprie decisioni deve essere padrone delle sue scelte, deve pensare prima di decidere e quando ha deciso non ha più tempo per rimpianti e recriminazioni, poiché le sue decisioni sono definitive.

Il quinto attributo del Vampiro è l'equilibrio.

Il Vampiro per realizzare l'equilibrio in se stesso deve essere in grado di analizzare il suo essere e deve essere capace di giudicare correttamente il suo operato, al fine di poter operare impeccabilmente.

Il sesto attributo del Vampiro è l'astuzia.

Il Vampiro per acquisire l'astuzia deve essere capace di premeditare le sue azioni con fredda determinazione. Ciò gli permetterà di comportarsi, a seconda delle situazioni, nel modo più efficace e incisivo. Così i suoi atti saranno sempre raffinati, poiché dettati dal suo stile e dalla sua eleganza.

Il settimo attributo del Vampiro è la pazienza.

Il Vampiro per acquisire la pazienza attende la realizzazione del suo fine con calma, senza fretta e senza angoscia.

L'ottavo attributo del Vampiro è la gentilezza.

Il Vampiro per acquisire la gentilezza deve essere armonioso nell'animo, ma deve agire con fermezza e dolcezza.

Il nono attributo del Vampiro è l'indifferenza.

Il Vampiro per acquisire l'indifferenza si comporta, di fronte a inconsuete situazioni della vita, come se non fosse successo nulla, anche se prova paura. Il suo auto-dominio è impeccabile.

Il decimo attributo del Vampiro è il tempismo.

Il Vampiro per acquisire il tempismo deve essere in grado di cogliere il momento giusto per poter agire.

L'undicesimo attributo del Vampiro è la spietatezza e la spietatezza acuta.

Il Vampiro per acquisire la spietatezza deve perdere la presunzione, cioè deve abbandonare l'importanza personale; egli riconosce che la presunzione è la forza individuale, il riflesso o immagine di sé. Inoltre comprende che l'autocommiserazione è la forza propulsiva che alimenta l'importanza personale e se si priva

della pietà verso se stesso perde la presunzione e acquisisce la spietatezza che non è ferocia ma sobrietà. Egli, agendo in questo modo, perde la presunzione ma solo parzialmente.

Il Vampiro per acquisire la spietatezza acuta deve perdere, ulteriormente, l'importanza personale (presunzione), cioè deve ridurre di più il riflesso di sé, l'immagine di se stesso. Egli deve focalizzarsi su se stesso per ridurre l'autocommiserazione, la forza propulsiva che alimenta l'importanza personale... deve privarsi, ulteriormente, della pietà verso se stesso, allo scopo di perdere la presunzione e acquisire una maggiore spietatezza. Egli, agendo in questo modo, perde ulteriormente la presunzione ma non totalmente perché solo tramite la morte simbolica ma definitiva si perde completamente l'importanza personale e si acquisisce la spietatezza (sobrietà).

N.B. – Il Vampiro, come aiuto per perdere l'importanza personale, può usare un "tirannuccio" (coloro che rendono la vita impossibile) e nel farlo deve controllare, sistematicamente, il suo comportamento mediante i primi quindici attributi (logica, ordine, premura, rispetto, umiltà, controllo, disciplina, distacco, decisione, equilibrio, astuzia, pazienza, gentilezza, indifferenza e tempismo).

I dodici traguardi del Vampiro

Un Mutante per diventare un Vampiro deve conquistare dodici traguardi.

Il primo traguardo del Vampiro consiste nell'infrangere le proprie abitudini di vita.

Il Vampiro non deve essere vincolato alle sue abitudini, ma deve essere fluido e imprevedibile.

Il secondo traguardo del Vampiro consiste nell'assumere la morte come consigliera.

Il Vampiro è sempre consapevole della presenza della morte,

la sua compagna insostituibile che lo sorveglia sempre e che gli rende testimonianza di tutto ciò che fa. Per lui nulla conta al di fuori del tocco della sua morte; sa che verrà il giorno in cui verrà toccato, ma non se ne preoccupa e reagisce con indifferenza.

Il terzo traguardo del Vampiro consiste nel cercare la perfezione dell'essere, il solo degno obiettivo della sua condizione di uomo.

Il Vampiro per trovare la perfezione del suo essere deve agire comunque e sempre nel giusto stato d'animo, stato in cui non ci si sente offesi di fronte agli atti dei propri simili.

Il quarto traguardo del Vampiro consiste nell'assumere la responsabilità delle proprie decisioni.

Il Vampiro deve assumersi la responsabilità di tutto ciò che fa. Prima di tutto deve sapere perché lo fa, poi deve procedere con le sue azioni senza dubbi, pronto a morire per le proprie decisioni.

Il quinto traguardo del Vampiro consiste nel porsi in equilibrio con il mondo e per farlo si deve essere inaccessibili.

Il Vampiro per porsi in equilibrio con il mondo che lo circonda deve essere un abile stratega e deve sapere quando è il momento giusto di agire e di non-agire. Così non lascia nulla al caso e incide sull'esito degli eventi con la sua consapevolezza e la sua forza di volontà. Inoltre deve misurare il proprio dire e il proprio fare, in modo da non esaurire se stesso e gli altri.

Il sesto traguardo del Vampiro consiste nell'agire in modo tale che ogni atto sia l'ultima battaglia sulla Terra.

Il Vampiro valuta attentamente ogni atto e lo realizza dando il meglio di se stesso. Con l'idea della sua morte incombente si rende pienamente consapevole di non avere tempo e così ogni atto è la sua ultima battaglia.

Il settimo traguardo del Vampiro consiste nel dover credere.

Il Vampiro dinanzi ad accadimenti che non può verificare sceglie di credere a seconda della sua predilezione. Egli non crede,

deve credere.

L'ottavo traguardo del Vampiro consiste nell'amare la Terra.

Il Vampiro concentra tutto il suo amore su quell'essere che lo ospita, la madre Terra... e la Terra, che sa di essere amata, gli accorda la sua protezione. È questa la predilezione più intima del Vampiro che lo satura di gioia e gli dona la libertà.

Il nono traguardo del Vampiro consiste nel rendersi accessibile al *potere*.

Il Vampiro diventa accessibile al *potere* quando comincia a percepire un'energia che lo stimola facendogli emergere il suo *potere* interiore e sempre questa energia gli controlla gli atti e nel contempo obbedisce ai suoi comandi. Dato che la bolla di *proto-energia* del Vampiro è totalmente chiusa, la percezione del *potere* nella zona ombelicale è lieve.

Il potere interiore del Vampiro gli consente di sviluppare il *sognare* e per poterlo fare deve anzitutto formulare l'*intento*, poco prima di addormentarsi, di diventare cosciente – durante il sonno – di star sognando.

Il Vampiro, durante il sogno, deve focalizzare lo sguardo su una qualsiasi componente del sogno e poi deve spostarlo su altri elementi. Così egli focalizza la propria attenzione sulle componenti del sogno e le immagini diventano più consistenti, e ciò impedisce che il sogno diventi evanescente. Inoltre deve impedire che il sogno si tramuti in un altro finché non decide di cambiarlo. In questo modo si esercita un controllo sistematico sui propri sogni, sviluppando la propria Attenzione del Sogno.

Il decimo traguardo del Vampiro consiste nell'assumere un modo particolare di camminare durante il giorno e un modo particolare di correre al buio di notte. Il primo modo è noto come "l'andatura del sapere", mentre il secondo come "l'andatura del potere".

Il Vampiro, tramite il primo modo, assume un'andatura fluida, il suo passo è leggero, armonioso e lineare. Gli occhi sono fissi

sul terreno di fronte a sé e non mettono nulla a fuoco. In questo modo il proprio pensiero scorre liberamente, affinché il sapere – conoscenza silenziosa – fluisca nella mente.

Il Vampiro, tramite il secondo modo, assume una postura in cui la spina dorsale è diritta, ma il tronco è un po' piegato in avanti e le ginocchia leggermente flesse. Le braccia sono protese lungo i fianchi e le dita delle mani sono piegate contro i palmi con i pollici e gli indici estesi. Gli occhi sono fissi sul terreno di fronte a sé e a ogni passo solleva le ginocchia fino quasi al petto, in modo che i passi risultino molto corti e sicuri. Così lascia scorrere, in sé, il proprio potere personale affinché esso possa fondersi col potere della notte.

Come l'andatura del sapere e l'andatura del potere consentono di far scorrere liberamente i propri pensieri e il proprio potere, così il Vampiro può rendere fluidi i propri sogni, passando da un sogno a un altro.

Il Vampiro, durante il sogno, usa un elemento del sogno per svegliarsi in un altro e per farlo utilizza tre modi.

Il primo modo comporta che, durante il primo sogno, si sogni di fare un secondo sogno e da questo si sogni di svegliarsi, trovandosi in quest'ultimo.

Il secondo modo implica che, mentre si sogna, si debba usare un elemento del sogno per svegliarsi in un altro sogno, dall'immagine del sogno al sogno dell'immagine.

Il terzo modo consiste nel formulare l'*intento* di volersi spostare da un sogno a un altro e per fare ciò si deve ruotare il capo da destra verso sinistra e viceversa, mettendo a fuoco lo sguardo soltanto sui punti estremi della propria rotazione. Così si attira l'*intento* con gli occhi, producendo un altro sogno.

In questo modo, il *sognatore* esercita un adeguato controllo sulla propria Attenzione del Sogno.

L'undicesimo traguardo del Vampiro consiste nella capacità di accumulare il *potere*.

Il Vampiro è un cacciatore impeccabile che intrappola il *potere* e lo accumula. Egli, quando intrappola il *potere*, lo avverte

come una sensazione che ha per certe cose e, quando lo accumula, lo percepisce come un'altra sensazione che dipende dalla sua inclinazione naturale. L'accumulo del *potere* gli consente di accrescere il suo potere personale.

L'accumulo del *potere* consente al Vampiro di rafforzare l'Attenzione del Sogno, focalizzandola sugli oggetti dei sogni fino a vederli consistenti.

Il Vampiro si addormenta in una determinata posizione del corpo (sul lato destro, sul lato sinistro, sulla schiena o a pancia in giù) e si sveglia in quella posizione in un *sogno* concreto. In questo modo egli ottiene il controllo totale sui sogni e realizza l'Attenzione totale del Sogno.

Il dodicesimo traguardo del Vampiro consiste nel liberarsi dal fardello di essere in debito e nel dire grazie.

Il Vampiro, poco prima di effettuare il Passaggio del Vampiro, paga con stile e generosità ogni favore che gli è stato reso per affrancarsi dal fardello di essere in debito. Poi ringrazia tutti coloro che lo hanno amato. Con l'*intento* che proviene dalla sua oscurità – profondo silenzio – dice grazie e così conserva in se stesso tutto ciò che ha amato.

Il traguardo nel Passaggio del Vampiro

Un Vampiro per effettuare il Passaggio del Vampiro deve conquistare un traguardo.

Il traguardo del Passaggio del Vampiro consiste nello sperimentare il primo *punto di rottura*, ossia nel conseguire la morte simbolica ma definitiva.

Quando il Vampiro viene 'toccato' (il tocco dalla morte), la consapevolezza B gli rievoca in essenza la storia della sua vita (*ricapitolazione* essenziale) e la Morte si ferma. La *ricapitolazione* essenziale, essendo impeccabile, fa sì che la consapevolezza B generi una copia di se stessa, contenente le esperienze di vita del

Vampiro. Inoltre gli consente di realizzare la morte simbolica ma definitiva che gli annienta la presunzione e gli permette di ottenere la spietatezza (sobrietà). In questo modo egli invalida la continuità della sua vecchia esistenza e ottiene il biglietto per l'impeccabilità – il biglietto per la libertà – che gli permette di utilizzare intelligentemente (agire in completa sicurezza) la sua nuova continuità.

Il Mago, dopo aver realizzato la morte simbolica ma definitiva, deve collegarsi, tramite la propria volontà, alle sue due Proiezioni (diretta e riflessa) con il fine di trasferire i dati riguardanti le sue esperienze di vita.

N.B. – La sobrietà (spietatezza) porta a essere duri, freddi, calcolatori e indifferenti, non più coinvolti dai problemi umani e quindi incapaci di provare compassione perché non si prova alcuna pietà per se stessi, poiché senza la forza propulsiva dell'autocommiserazione la compassione non ha più senso.

L'attributo del Mago

Quando un Vampiro diventa un Mago deve padroneggiare un attributo: l'*intento*.

Il Mago per conquistare l'*intento* deve interagire con l'Aquila. Egli, come aiuto per conquistarlo, può usare un "tirannuccio" e nel farlo deve controllare, sistematicamente, il proprio modo di comportarsi mediante sedici attributi (logica, ordine, premura, rispetto, umiltà, controllo, disciplina, distacco, decisione, equilibrio, astuzia, pazienza, gentilezza, indifferenza, tempismo, spietatezza). E la conquista dell'*intento* gli consente di attuare il collegamento di tutti e diciassette gli attributi.

I due traguardi del Mago

Un Vampiro per diventare un Mago deve conquistare due traguardi.

Il primo traguardo del Mago consiste nel cancellare la storia personale.

Il Mago deve desiderare di abbandonare la storia personale per rompere i legami dei pensieri di tutte le persone che lo conoscono. Solo così si libera dai vincoli dei pensieri altrui. Egli deve cominciare a cancellare la sua storia, tagliandola via a poco a poco, fino al momento in cui nessuno sa chi è, nemmeno lui. Poi deve cancellare tutto ciò che lo circonda fino a quando non dà più nulla per scontato e così rimane sempre attento, sempre attivo.

Il secondo traguardo del Mago consiste nello sperimentare il secondo *punto di rottura*, ossia nel conseguire la morte della psiche.

Il Mago per ottenere la morte della psiche deve interrompere l'ordinaria percezione e così ottiene lo stato di elevata percezione e di intensa percezione. Egli deve muovere e fissare il *punto di unione* nelle due specifiche posizioni.

L'attributo dello Psionico

Quando un Mago diventa uno Psionico deve rafforzare la propria padronanza dell'*intento*.

I due traguardi dello Psionico

Un Mago per diventare uno Psionico deve conquistare due traguardi.

Il primo traguardo dello Psionico consiste nello sviluppare l'abilità di padroneggiare l'*intento* dell'Aquila.

Lo Psionico per padroneggiare l'*intento* dell'Aquila usa il sentire (sapere qualcosa senza il minimo dubbio).

Il potere di padroneggiare l'*intento* dell'Aquila consente al mago di rafforzare, ulteriormente, la propria Attenzione del Sogno, fino a sperimentare l'Attenzione profonda del Sogno (*sogno* altamente concreto) e l'Attenzione intensificata del Sogno (*sogno* estremamente concreto).

Per realizzare l'Attenzione profonda del Sogno si utilizza la tecnica delle posizioni gemelle.

Esistono quattro variazioni dell'esercizio per cominciare a *sognare*: mettere il corpo fisico sul lato destro, sul lato sinistro, sulla schiena o a pancia in giù.

Ad esempio, ci si può addormentare sul fianco destro con le ginocchia un po' piegate e quindi svegliarsi in quella posizione in un *sogno* concreto, realizzando l'Attenzione totale del Sogno. Subito dopo, ci si addormenta una seconda volta nella stessa posizione per svegliarsi in un *sogno* ancor più concreto. Poi, per ritornare allo stato di veglia, si passa dal secondo *sogno* al primo e da questo alla veglia. Così, le due posizioni acquisite nei *sogni* formano un'unità – le posizioni gemelle del *sognare*.

Per realizzare l'Attenzione intensificata del Sogno ci si deve svegliare nel *sogno* più concreto che si possa immaginare.

In pratica, per svegliarsi nel *sogno* più concreto, bisogna formulare l'*intento*, poco prima di addormentarsi, di svegliarsi in un *sogno* di massima concretezza.

Il secondo traguardo dello Psionico consiste nell'eseguire la *ricapitolazione* esaustiva e perfetta.

Lo Psionico per eseguire la *ricapitolazione* esaustiva e perfetta effettua la rivisitazione – in forma lineare – delle proprie esperienze magiche.

In pratica, lo Psionico sistema sotto forma di libro quello che ha registrato nel diario magico.

I tre traguardi nel Passaggio dello Psionico

Uno Psionico per effettuare il Passaggio dello Psionico deve

conquistare tre traguardi.

Il primo traguardo nel Passaggio dello Psionico consiste nello sperimentare il terzo *punto di rottura*, cioè nel conseguire la morte della mente.

Lo Psionico per conseguire la morte della mente – la morte della personalità – deve venir scosso profondamente… le sue barriere protettive devono essere abbattute e deve essere interrotta l'ordinaria continuità della sua esistenza. Ogni Psionico deve raggiungere nella sua vita, in modo intenzionale e premeditato, questo *momento di cambiamento*.

Il secondo traguardo nel Passaggio dello Psionico consiste nell'accumulare il *silenzio*.

Lo Psionico per accumulare il *silenzio* – dopo aver sperimentato la morte della mente – utilizza la pratica della sospensione del *dialogo interno*. In questo modo il *silenzio* viene accumulato nella profondità dell'essere, in un nucleo che cresce con la pratica della *sospensione*, fino al momento in cui il *silenzio interiore* si manifesta spontaneamente.

Il terzo traguardo nel Passaggio dello Psionico consiste nell'eseguire la *ricapitolazione* fluida e impeccabile.

Lo Psionico per fare la *ricapitolazione* fluida e impeccabile effettua la rivisitazione – in forma circolare – delle proprie conoscenze esoteriche e delle proprie esperienze magiche rimaste fuori dalla portata della *ricapitolazione* esaustiva e perfetta.

A conclusione di questo capitolo voglio rendere noto che l'Aquila è il Grande Tiranno, lo Spirito, il nucleo di *proto-energia* al centro dell'universo. Al di sotto di essa sta la categoria dei Tiranni, i Nagual, coloro che possiedono, fin dalla nascita, una bolla di *proto-energia* più resistente rispetto a quella degli altri uomini. Poi, ancora al di sotto, sta la categoria dei piccoli tiranni, i torturatori che hanno potere di vita e di morte sugli uomini.

Infine, più in basso di tutti, sta la categoria dei “tirannucci”, coloro che rendono la vita impossibile (sono divisi in diverse tipologie, a seconda delle loro inclinazioni).

9

I Quindici Passi del Mutante

I Figli del Sole sanno che gli uomini (selvaggi-profani) sono degli Zombi (morti viventi) e che solo attraverso i passi del Mutante possono trasformare se stessi.

Il primo passo del Mutante

Per conquistare il primo passo del Mutante ci si deve porre in comunicazione con un campo di forza a forma di stella (Stella. Disco a otto punte di *theerium* platinato intensificato).

1. Purificazione dell'ego.

Con la crescita, l'individuo sviluppa e consolida l'ego che è costituito da tutti i pregi e i difetti che la persona accumula durante l'esistenza. In definitiva l'ego (c. *e.-m.* intensificata 4 a 5) si forma dall'interazione tra l'energia mentale positiva (c. *e.-m.* 3 a 3) e l'energia psichica negativa (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2).

Il Mutante – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli la Stella. In pratica, la Stella invia un fascio energetico che si collega al centro frontale dell'uomo. Tale energia s'irradia in tutto il corpo e l'uomo ottiene la purificazione dell'ego.

2. Distacco.

Il distacco naturale temporaneo dà la sensazione di essere privi di pregiudizi, di essere distaccati dagli uomini e dalle questioni umane, e che una strana pace diventi la forza dominante della propria esistenza. In definitiva l'iniziato agirà in modo distaccato ma solo per un tempo limitato (circa quindici giorni), poiché viene purificata solamente la sua mente.

Il Mutante – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli la Stella. In pratica, la Stella invia un fascio energetico che si collega al centro frontale del Mutante. Tale energia avvolge, ad anello, la testa e l'iniziato ottiene il distacco naturale temporaneo.

Il secondo passo del Mutante

Per conquistare il secondo passo del Mutante ci si deve porre in contatto con un campo di forza a forma di disco (Gor-Am. Disco di *theerium* platinato intensificato).

1. Mutazione del corpo fluidico e dell'aura.

Il corpo fluidico (anima) dell'uomo riveste il corpo fisico di un'energia *sottile*. Inoltre il corpo fluidico irradia la propria energia fino a circa trenta centimetri dal corpo fisico, creando un campo di forza ovale (aura).

Il Mutante – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Gor-Am. In pratica, il Gor-Am muta il corpo fluidico (c. *e.-m.* 3 a 3) e il campo di forza ovale in *theerium* platinato intensificato (c. *e.* intensificata 6). Inoltre il campo di forza ovale viene compresso fino a circa cinque millimetri dal corpo fisico. In questo modo il Mutante ottiene l'immortalità dell'anima.

2. Mutazione dell'involucro della coscienza e della coscienza.

La coscienza – lo spirito dell'uomo – è avvolta da un *sottile*

involucro e risiede all'interno del cervello, nella ghiandola pineale.

Il Mutante – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Gor-Am. In pratica, il Gor-Am muta l'involucro della coscienza (c. *e.-m.* intensificata 3 a 3) in *theerium* platinato intensificato e l'involucro muta l'io (coscienza). Così il Mutante ottiene l'immortalità dello spirito.

Il terzo passo del Mutante

Per conquistare il terzo passo del Mutante ci si deve porre in contatto con un campo di forza a forma di spada (Excalibur. Spada di *theerium* platinato intensificato).

Rafforzamento del sistema energetico.

Nel corpo fisico dell'uomo sono presenti, a livello energetico, quattro nuclei di forza: due in relazione all'energia psichica, uno in relazione all'energia mentale e uno in attinenza all'energia fisica. I primi tre nuclei di forza sono posti in rapporto a un canale energetico, mentre il quarto è collocato in rapporto a un circuito energetico.

Alla base della colonna vertebrale dell'uomo troviamo il Serpente Rosso di Fuoco (c. *e.-m.* 2 a 1) a cui corrisponde il canale energetico che si colloca nella spina dorsale.

Nella zona genitale inferiore troviamo il Serpente Blu d'Acqua (c. *e.-m.* 1 a 2) a cui corrisponde il canale energetico che si colloca nella spina dorsale.

Nella zona genitale superiore troviamo il Serpente Bianco d'Aria (c. *e.-m.* 3 a 3) a cui corrisponde il canale energetico che si colloca nella spina dorsale.

Nella zona ombelicale troviamo il Serpente Giallo di Terra (c. *e.* 6) a cui corrisponde il circuito energetico che unisce la zona ombelicale alla zona cardiaca.

Il Mutante – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli Excalibur.

In pratica, la Spada Excalibur purifica ed equilibra le energie dell'individuo. Poi inserisce quattro nuclei di *theerium* platinato intensificato vicino ai quattro nuclei di energia naturale presenti nel corpo fisico. I nuclei determinano dei circuiti energetici: uno in corrispondenza al corpo (circuito energetico che unisce la zona ombelicale alla zona del cuore), due in relazione alla psiche (circuito energetico che unisce la base della spina dorsale alla base del cranio e circuito energetico che unisce la zona genitale inferiore alla gola) e uno in corrispondenza alla mente (circuito energetico che unisce la zona genitale superiore alla sommità della testa). Infine, l'energia alchemica circola, in senso orario, nei circuiti energetici e rafforza il sistema energetico dell'uomo con il conseguente aumento delle sue energie.

Il quarto passo del Mutante

Per conquistare il quarto passo del Mutante ci si deve porre in contatto con un campo di forza a forma di disco (Disco colorato. Disco a otto settori colorati di *theerium* platinato intensificato. Nell'ottavo settore vi è il *theerium* liquido azzurro intensificato).

Gli otto stadi alchemici.

Gli otto stadi alchemici agiscono sull'iniziato nel seguente modo.

I primi due stadi alchemici operano una rigenerazione energetica nel corpo fisico dell'uomo. Inoltre i primi due stadi causano la prima compressione della bolla di *proto-energia* che ingloba l'iniziato. Tale bolla, a forma sferica e di colore bianco, diventa a forma di lapide e di colore verde.

Il terzo stadio alchemico opera una rigenerazione energetica nella psiche dell'uomo, mentre il quarto e il quinto stadio nella mente. Inoltre questi tre stadi causano la seconda compressione della bolla di *proto-energia* che ingloba l'iniziato. Tale bolla, a forma di lapide e di colore verde, diventa a forma di lapide compressa e di color ambra.

Il sesto stadio alchemico opera una purificazione nell'uomo e il settimo stadio una rigenerazione cellulare. Inoltre il corpo fluidico si struttura. Infine, questi due stadi determinano l'ultima compressione della bolla di *proto-energia* che ingloba l'iniziato. Tale bolla, a forma di lapide compressa e di color ambra, diventa a forma umana e di colore nero.

L'ottavo stadio alchemico organizza i primi sette stadi e stabilizza il nuovo sistema energetico dell'uomo. Inoltre questo stadio crea una *struttura* nella bolla di *proto-energia* che ingloba l'iniziato. Tale bolla, a forma umana e di colore nero, assume una *struttura* che appare, alla vista del veggente, simile al corpo fisico. Infine, sulla *struttura* è presente il *punto intento* (corrisponde nel corpo alla zona ombelicale) e ciò determina, automaticamente, la creazione del *punto intento* sulla bolla di *proto-energia*.

Il Disco colorato.

Il Mutante – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Disco colorato. In pratica, il Disco a otto settori colorati (rosso, azzurro, azzurro e rosso, verde, rosso-arancio, nero, platinato, platinato con incisa una X) trasmette nell'uomo gli otto stadi alchemici... stadi che vengono qui citati.

Pietra filosofica rossa (si concentra nelle nove ghiandole endocrine: pineale, pituitaria, tiroide, timo, pancreas, gonadi, surrenali).

Elixir Filosofico azzurro (si concentra in sette degli otto centri di forza maggiori e si diffonde nei ventiquattro meridiani).

Luce Perpetua Filosofica azzurra (si diffonde lungo la spina dorsale, coinvolgendo gli otto centri di forza maggiori) e rossa (si diffonde nel sistema nervoso cerebro-spinale).

Gas Filosofico verde (si diffonde nel cervello e nel cervelletto, coinvolgendo il centro frontale, il centro coronale e il centro occipitale).

Luce Eterica Filosofica rossa-arancio (si diffonde nelle onde del cervello, coinvolgendo il centro frontale).

Luce Purificatrice Filosofica nera (si diffonde nel corpo,

nella psiche e nella mente).

Luce Vivente Filosofica platinata (si diffonde lungo la spina dorsale, coinvolgendo i sedici centri di forza).

Matrice Filosofica platinata (si diffonde nel corpo fisico e si riversa sulla superficie della bolla di *proto-energia*, a forma umana e di colore nero, per penetrarla).

In definitiva, il Mutante ottiene la rigenerazione del suo essere (corpo, psiche e mente), la strutturazione del corpo fluidico, la compressione della bolla di *proto-energia* (vengono trasmessi i primi sei stadi alchemici e la bolla a forma sferica diventa, nell'arco di trentasei ore, a forma di lapide. Dopo altre trentasei ore la bolla a forma di lapide diventa a forma di lapide compressa. Quindi s'invia il settimo stadio alchemico e la bolla a forma di lapide compressa diventa, nell'arco di ventiquattro ore, a forma umana), la creazione della *struttura* nella bolla di *proto-energia* (si invia l'ottavo stadio alchemico e nella bolla a forma umana si determina, nell'arco di venti ore, la *struttura*) e la creazione del *punto intento* sulla bolla.

Il quinto passo del Mutante

Per conquistare il quinto passo del Mutante ci si deve porre in contatto con un campo di forza a forma di disco (Disco duplex. Disco di *theerium* platinato intensificato dalla faccia anteriore platinata e da quella posteriore nera).

La Morte alchemica.

L'uomo sperimenta la Morte alchemica che gli disattiva, per un breve tempo, i primi sette stadi alchemici. Tale sperimentazione consente all'iniziato di apprendere appieno la sua condizione di Mutante.

Il Mutante – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Disco duplex. In pratica, il Disco duplex, utilizzando la sua parte posteriore, proietta un puntino nero (Morte alchemica) nel sistema energetico-

alchemico dell'iniziato. In seguito, il puntino nero – nell'arco di otto giorni – s'ingrandisce, disattivando i primi sette stadi alchemici. Al termine dell'ottavo giorno il Disco duplex torna dal Mutante e, utilizzando la sua parte anteriore, gli attiva il *punto intento* sulla bolla di *proto-energia*. Poi stimola la zona sopra l'ombelico e fa fuoriuscire l'energia della Morte alchemica che assume il sembiante del Mutante. A questo punto il Disco duplex stimola il *punto intento* che informa la *struttura* e questa, a sua volta, proietta del *theerium* platinato intensificato (contiene il *theerium* liquido azzurro intensificato) che va a contornare la Morte alchemica. Quindi il Disco duplex toglie il contorno platinato che, a forma di disco, s'imprime sul palmo della mano destra dell'iniziato. È questo il Sigillo che rappresenta il dominio del Mutante sulla Morte alchemica. Inoltre tale Morte si riduce a un puntino nero a cui viene cancellata la memoria riguardante il Mutante. Infine, il puntino nero viene ripreso dalla faccia posteriore del Disco duplex e il sistema energetico-alchemico dell'iniziato si riattiva.

Il sesto passo del Mutante

Per conquistare il sesto passo del Mutante ci si deve porre in comunicazione con un campo di forza a forma di sfera (Sfera. Sfera di *proto-energia* platinata plasticizzata con *theerium* platinato plasticizzato).

1. Eliminazione di eventuali energie intaccanti l'individuo e riequilibrazione del suo sistema energetico.

L'uomo può venir intaccato da energie negative che devono essere eliminate.

Il Mutante – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli la Sfera. In pratica, la Sfera elimina le eventuali energie negative che possono aver colpito l'uomo e poi gli riequilibra il sistema energetico.

2. Formazione di uno strato protettivo sul corpo fisico.

Il Mutante necessita di uno strato protettivo che lo protegga da eventuali forze negative.

Il Mutante – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli la Sfera. In pratica, la Sfera plasma sul corpo dell'uomo, a livello energetico, uno strato protettivo – spesso un millimetro – capace di annullare, al solo contatto, qualsiasi energia negativa.

Il settimo passo del Mutante

Per conquistare il settimo passo del Mutante ci si deve porre in contatto con un campo di forza a forma di coppa (Graal. Coppa di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato).

La Forza radiante.

La Forza radiante è in grado di curare e rigenerare l'uomo a livello energetico. Essa è contenuta in nuclei di energia che, a loro volta, sono contenuti nella Coppa del Graal.

Il Mutante – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Graal. In pratica, la Coppa del Graal proietta un nucleo di energia nel centro del petto dell'uomo. Questi, tramite il pensiero, può dirigere la Forza radiante, a scopi terapeutici, in qualsiasi parte del suo corpo. Inoltre il Mutante ha la possibilità di proiettare, sempre a scopi curativi, la Forza radiante dal palmo della mano destra.

L'ottavo passo del Mutante

Per conquistare l'ottavo passo del Mutante ci si deve porre in contatto con un campo di forza a forma di cubo (Rigeneratore. Cubo di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato

intensificato).

La Forza raggiante.

La Forza raggiante è in grado di curare e rigenerare il sistema nervoso cerebro-spinale dell'uomo. Essa è contenuta in campi di forza sferici che, a loro volta, sono contenuti nel Rigeneratore (cubo).

Il Mutante – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Rigeneratore. In pratica, il Rigeneratore proietta un campo di forza sferico nel cervello del Mutante. Il campo di forza si colloca tra i due emisferi del cervello e proietta tre raggi: uno nell'emisfero destro, uno nell'emisfero sinistro e uno nella spina dorsale.

Il nono passo del Mutante

Per conquistare il nono passo del Mutante ci si deve porre in contatto con un campo di forza a forma di barra (Potenzializzatore. Barra orizzontale alle cui estremità si collegano due sfere. La sfera a est è di *proto-energia* platinata intensificata contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata mentre la sfera a ovest è di *theerium* platinato intensificato contenente il *theerium* liquido azzurro intensificato).

Mutazione energetica.

La *struttura* contenuta nella bolla di *proto-energia* dell'uomo viene mutata energeticamente: al *theerium* platinato intensificato contenente il *theerium* liquido azzurro intensificato si aggiunge la *proto-energia* platinata intensificata contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata.

Il Mutante – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Potenzializzatore. In pratica, il Potenzializzatore si pone davanti all'uomo e la sfera a est gli invia un raggio nel *punto intento* della bolla di *proto-energia*. Il *punto intento*, così stimolato, determina l'espulsione

di parte dell'energia della *struttura*. Tale energia viene presa dalla sfera a ovest. Quindi la sfera a est invia della *proto-energia* platinata intensificata contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata – attraverso il *punto intento* – nella *struttura* del Mutante. Così la *struttura* diventa di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato.

Il decimo passo del Mutante

Per conquistare il decimo passo del Mutante ci si deve porre in contatto con un campo di forza a forma di croce (Struttura di Potere. Al centro della croce vi è una stella di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato. Essa si collega a quattro dischi: a est un disco di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato e a nord un disco di analoga composizione energetica; a sud un disco di *proto-energia* platinata intensificata e a ovest un disco di *theerium* platinato intensificato).

1. Movimento del punto di unione verso l'alto.

Sulla bolla di *proto-energia* dell'uomo è presente il *punto di unione* (punto di intenso splendore che regola la percezione), situato all'altezza della punta della scapola destra. Tale *punto* viene spostato al centro, in profondità e verso l'alto nella bolla di *proto-energia* del Mutante, fino a raggiungere l'altezza della parte posteriore della testa.

Il Mutante – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli la Struttura di Potere. In pratica, la Struttura di Potere si colloca dietro all'uomo e la stella gli invia un raggio che produce una cavità sulla bolla di *proto-energia*, al centro, tra le scapole e a una profondità analoga alla posizione nota come "centrum". Quindi il disco a est emette un raggio che sposta il *punto di unione* nella cavità, dalla posizione

nota come “ragione” alla posizione nota come “centrum”. Poi il disco a nord emette un raggio che genera un Diamante piramidale sulla sommità della bolla del Mutante (la sommità della bolla coincide con la sommità della testa), in allineamento alla posizione nota come “centrum”. A questo punto la stella stimola, tramite il suo intento, il *punto di unione* che emette tre raggi. Il terzo raggio collega il *punto di unione* al Diamante piramidale. Quindi il disco a nord determina, tramite il suo intento, una depressione sulla bolla di *proto-energia*, in relazione alla zona occipitale. Poi la stella muove, tramite il suo intento, il *punto di unione* verso l’alto e lo colloca nella depressione. Infine, la stella annulla la parte di collegamento tra la cavità e la depressione e così pure la cavità.

N.B. – Nell’arco di ventiquattro ore la depressione si restringe fino a contornare il *punto di unione*, poi si potrà passare al punto successivo.

2. Accensione della bolla di proto-energia.

Il *punto di unione* viene elevato fino a raggiungere la sommità della bolla di *proto-energia* dell’iniziato e i filamenti di *proto-energia* che costituiscono la bolla, a forma umana e di colore nero, si accendono energeticamente.

Il Mutante – se veggente oppure con l’aiuto di un veggente – chiede all’Arca dell’Alleanza Celeste d’inviargli la Struttura di Potere. In pratica, la Struttura di Potere si colloca dietro all’uomo (disco a sud in alto) e la stella gli muove, tramite il proprio intento, il *punto di unione* verso l’alto, dalla depressione alla sommità della bolla di *proto-energia*, cioè dalla posizione nota come “centrum” alla posizione nota come “libertà totale”. Automaticamente il Diamante piramidale – collocato sulla sommità della bolla – scompare, come pure il raggio che collegava il *punto di unione* al Diamante. Quindi il *punto di unione* stimola l’accensione dei filamenti collocati sulla sommità della bolla e l’accensione del filamento mediano raggiunge il *punto percettivo* (situato all’altezza della radice dei capelli) che così stimolato si accende. Poi si accende parte del filamento che va dal *punto percettivo* al *punto*

consapevolezza-intento (situato in corrispondenza al centro della fronte) e il *punto* medesimo. A questo punto iniziano ad accendersi i filamenti che costituiscono la superficie della bolla di *proto-energia* e si accende l'ultima parte del filamento mediano che va dal *punto consapevolezza-intento* al *punto coscienza* (situato in corrispondenza alla zona tra le sopracciglia) e il *punto* medesimo. Quindi si completa l'accensione della superficie della bolla e iniziano ad accendersi i filamenti della colonna centrale della bolla (colonna situata tra la sommità della testa e la base della spina dorsale). Poi si completa l'accensione dei filamenti della colonna centrale e si accendono, gradualmente, tutti i rimanenti filamenti che si trovano all'interno della bolla. Così si realizza, a livello energetico, il corpo di diamante-folgore di platino. Infine, la Struttura di Potere si sposta sopra la testa del Mutante (disco a sud in avanti) e il disco a nord muove, tramite il proprio intento, il *punto di unione* indietro, dalla posizione nota come "libertà totale" alla posizione nota come "intuizione".

3. Potenziamento del corpo fluidico e dell'aura.

Il corpo fluidico e l'aura dell'uomo vengono resi più potenti. Al *theerium* platinato intensificato si aggiunge la *proto-energia* platinata intensificata.

Il Mutante – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli la Struttura di Potere. In pratica, la Struttura di Potere si colloca davanti all'uomo e il disco a sud gli stimola, tramite il proprio intento, il corpo fluidico che espelle parte dell'energia. Tale energia viene presa dal disco a ovest che le cancella la memoria. Poi il disco a sud invia della *proto-energia* platinata intensificata nel corpo fluidico del Mutante. In questo modo il corpo fluidico e di conseguenza l'aura diventano di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato.

4. Potenziamento dell'involucro della coscienza e della coscienza.

L'involucro della coscienza dell'iniziato viene reso più potente

e, a sua volta, potenzializza la coscienza. Al *theerium* platinato intensificato si aggiunge la *proto-energia* platinata intensificata.

Il Mutante – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli la Struttura di Potere. In pratica, la Struttura di Potere si pone davanti all'uomo e il disco a sud gli invia un raggio nel *punto consapevolezza-intento* della bolla di *proto-energia*. Il *punto consapevolezza-intento*, così stimolato, determina l'espulsione di parte dell'energia che costituisce l'involucro della coscienza. Tale energia viene presa dal disco a ovest che le cancella la memoria. Poi il disco a sud invia della *proto-energia* platinata intensificata nell'involucro della coscienza che, a sua volta, muta la coscienza. In questo modo l'involucro della coscienza e la coscienza diventano di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato.

5. Cavità sulla bolla di proto-energia.

Sulla bolla di *proto-energia* dell'iniziato viene fatta una cavità che gli consentirà d'intensificare e densificare la *struttura* della bolla di *proto-energia*.

Il Mutante – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli la Struttura di Potere. In pratica, la Struttura di Potere si colloca dietro all'uomo e il disco a sud gli determina una cavità sulla bolla di *proto-energia*, in relazione alla colonna vertebrale e all'altezza delle punte delle scapole.

L'undicesimo passo del Mutante

Per conquistare l'undicesimo passo del Mutante ci si deve porre in contatto con un campo di forza a forma di disco (Disco mobile. Disco di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato).

Finale potenziamento dell'involucro della coscienza e della

coscienza.

L'involucro della coscienza dell'iniziato viene totalmente potenzializzato e, a sua volta, potenzializza completamente la coscienza. Alla *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato si aggiunge la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato.

Il Mutante – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Disco mobile. In pratica, il Disco mobile si pone davanti all'uomo e gli proietta una Cupoletta sfaccettata sulla fronte (zona tra le sopracciglia). A questo punto la Cupoletta sfaccettata trasferisce la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato nell'involucro della coscienza che, a sua volta, potenzializza la coscienza. In tal modo l'involucro della coscienza e la coscienza diventano di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato.

Il dodicesimo passo del Mutante

Per conquistare il dodicesimo passo del Mutante ci si deve porre in contatto con un campo di forza noto come il Commutatore (prisma retto quadrangolare di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato ai cui lati si collegano due dischi di analoga composizione energetica. Sopra al prisma retto quadrangolare è collocato un prisma retto triangolare della stessa composizione energetica).

Mutazione dell'inconscio collettivo e dell'inconscio personale.

Il Commutatore libera – tramite i due dischi – gli archetipi dell'inconscio collettivo dell'iniziato, quelli a destra (sette) e quelli a sinistra (dieci). Quindi trasmuta, tramite il prisma retto quadrangolare, l'archetipo centrale, da naturale ad alchemico. L'archetipo, a sua volta, trasmuta in energia alchemica l'energia

naturale che si trova nell'inconscio collettivo. Inoltre i due dischi proiettano nell'inconscio collettivo i due archetipi alchemici: Iutmah (a destra) e Ixsar (a sinistra). Infine, il Commutatore muta, tramite il prisma retto triangolare, l'energia contenuta nell'inconscio personale, da naturale (Ombra) ad alchemica (Luce); trasmuta il Guardiano della Soglia (Yog-Sothoth) dell'inconscio personale e completa la trasmutazione del filamento (quella parte che va dal Guardiano all'emisfero destro del cervello), già in parte trasmutato nell'inconscio collettivo e in quello personale.

Il Mutante – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Commutatore. In pratica, il Commutatore si colloca dietro all'uomo ed estrae dall'inconscio collettivo, tramite il disco a destra, i sette archetipi positivi: Lucifero, Pazuzu, Oannes, Amoun-Ra, Osiride, Ra e Satan. Tali entità vengono inviate nelle sette dimensioni delle sette Porte. Inoltre l'entità Oannes viene annullata e l'entità Osiride viene riportata alla sua condizione primigenia (entità Cthulhu). Quindi il Commutatore estrae dall'inconscio collettivo, tramite il disco a sinistra, i dieci archetipi negativi: Larva, Fantasma, Spettro (verde per l'uomo e azzurro per la donna), Gnomo, Ondina, Silfo (in relazione all'uomo) o Silfide (in corrispondenza alla donna), Salamandra, Incubo (attinente alla donna) o Succuba (attinente all'uomo), Demone e Cane della Ragione. Tali entità vengono inviate nelle sette dimensioni della nona Porta. A questo punto il Commutatore trasmuta nell'inconscio collettivo, tramite il prisma retto quadrangolare, l'archetipo base: Azathoth (contiene l'Arpocrate che, a sua volta, contiene l'Hadit. L'Arpocrate e l'Azathoth irradiano l'Hoor-paar-Kraat avvolto da un Velo nero o Yog-Sothoth). Esso da naturale diviene alchemico. Quindi l'archetipo, a sua volta, trasmuta l'energia contenuta nell'inconscio collettivo. Poi il Commutatore inserisce nell'inconscio collettivo, tramite i due dischi, gli archetipi alchemici: Iutmah (disco a destra) e Ixsar (disco a sinistra). Per la donna si verifica l'opposto, viene inserita prima Ixsar e poi Iutmah. Infine, il Commutatore muta, tramite il prisma retto triangolare, l'inconscio personale, da naturale (Ombra) ad alchemico (Luce); trasmuta il Guardiano della Soglia

(Yog-Sothoth) dell'inconscio personale e completa la mutazione del filamento.

Il tredicesimo passo del Mutante

Per conquistare il tredicesimo passo del Mutante ci si deve mettere in contatto con un campo di forza a forma di disco (Trasmutatore. Disco di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato).

Trasmutazione dell'ego.

L'ego dell'uomo risiede all'interno del cervello, ove è situata la ghiandola pituitaria. Esso è composto di energia mentale positiva e di energia psichica negativa.

Il Mutante – se veggente oppure con l'assistenza di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Trasmutatore. In pratica, il Trasmutatore muta l'ego, da naturale ad alchemico. Inoltre viene eliminata la memoria negativa – energia psichica negativa – accumulatasi nel corpo fisico del Mutante e il *punto di unione* penetra un po' in profondità (due millimetri) nella bolla di *proto-energia*.

Il quattordicesimo passo del Mutante

Per conquistare il quattordicesimo passo del Mutante ci si deve porre in contatto con un campo di forza a forma di cilindro (Intensificatore. Cilindro di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato). Inoltre ci si deve mettere in contatto con il Disco mobile.

Intensificazione e densificazione energetica.

Il sistema energetico dell'iniziato viene intensificato e la *struttura* della bolla di *proto-energia* s'intensifica e si densifica.

Il Mutante – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli l'Intensificatore. In pratica, l'Intensificatore informa dell'intensificazione l'involucro della coscienza che s'intensifica fino alla saturazione (100% del livello *sottile*). Quindi l'involucro della coscienza intensifica la coscienza. Poi, tale involucro informa dell'intensificazione il sistema energetico alchemico del Mutante che s'intensifica. Inoltre l'energia alchemica esce dalla cavità – situata sulla bolla di *proto-energia* – per essere presa dal Disco mobile che la invia nella Cupoletta sulla fronte del Mutante. A questo punto la Cupoletta informa dell'intensificazione il *punto intento* sulla *struttura* della bolla e la *struttura* s'intensifica (100% del livello *sottile*). Quindi si chiude, temporaneamente, la cavità e la *struttura* della bolla si sovraccarica (sovraccaricamento che si pone tra il livello *sottile* e il primo livello di densità). Poi la *struttura* della bolla passa al primo livello di densità, la cavità si riapre e l'energia alchemica esce per essere presa dal Disco mobile che la invia nella Cupoletta. A questo punto la Cupoletta informa della densificazione il *punto intento* sulla *struttura* della bolla e la *struttura* si densifica (100% del primo livello di densità). Quindi si chiude, temporaneamente, la cavità e la *struttura* della bolla si sovraccarica (sovraccaricamento che si pone tra il primo e il secondo livello di densità). Poi la *struttura* della bolla passa al secondo livello di densità, la cavità si riapre e il processo ricomincia fino a raggiungere il terzo livello di densità (1%) con la cavità che si riapre.

Il quindicesimo passo del Mutante

Per conquistare il quindicesimo passo del Mutante ci si deve porre in contatto con due campi di forza, la Struttura di Potere e il Disco mobile.

1. Chiusura del *punto intento* e annullamento della cavità.

Il *punto intento* sulla bolla di *proto-energia* dell'iniziato viene chiuso e la cavità sulla bolla viene annullata.

Il Mutante – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli la Struttura di Potere. In pratica, la Struttura di Potere si colloca davanti al Mutante e il disco a nord gli chiude, tramite il proprio intento, il *punto intento* sulla bolla di *proto-energia*. Poi la Struttura di Potere si colloca dietro al Mutante e il disco a sud gli annulla, tramite il proprio intento, la cavità sulla bolla di *proto-energia*.

2. Rimozione della Cupoletta sfaccettata.

La Cupoletta sfaccettata viene rimossa dalla fronte dell'iniziato.

Il Mutante – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Disco mobile. In pratica, il Disco mobile si colloca davanti al Mutante e gli rimuove, tramite il suo intento, la Cupoletta sfaccettata dalla fronte. Poi le cancella il programma e la memoria. Infine, la riporta a intensità iniziale (1% del livello *sottile*) e la riassorbe.

10

Gli Otto Passi del Vampiro

I Figli del Sole sanno che solo dopo essere diventati dei Mutanti possono diventare dei Vampiri (non-morti).

Il primo passo del Vampiro

Per conquistare il primo passo del Vampiro ci si deve aprire al sentimento puro (sentire) che consente di comprendere (consapevolezza) e il comprendere attiene all'energia (*intento*). La comprensione-energia (consapevolezza-*intento*) porta alla manifestazione della Forma energetica e da questa al distacco.

1. Sentire.
Aprirsi al sentimento puro.
In pratica, l'iniziato sperimenta un profondo sentimento d'amore (sentire – connesso alla zona cardiaca) per la Terra.

2. Consapevolezza-intento.
La consapevolezza-*intento* sorge dal sentire.
In pratica, l'iniziato sperimenta la comprensione che attiene all'energia, cioè la consapevolezza-*intento*.

3. Forma energetica.

La consapevolezza-*intento* porta alla manifestazione della Forma energetica.

In pratica, la consapevolezza-*intento* dell'uomo agisce sulla Matrice Filosofica platinata (ottavo stadio alchemico) che contiene il *theerium* liquido azzurro intensificato. Dalla Matrice Filosofica si proietta, all'esterno, un Disco nero (la conversione di un po' di *theerium* liquido azzurro intensificato) dal contorno platinato (*theerium* platinato intensificato).

4. Distacco.

Il distacco alchemico, temporaneo, dà la capacità di pre-giudicare (conoscenza intuitiva) e l'abilità di coinvolgersi in quello che si sta facendo in maniera controllata e artistica (controllata perché si finge così bene che nessuno può vedere la differenza tra vero e falso. Artistica perché si è separati da tutto pur restando parte integrante di tutto). Inoltre fa percepire una strana energia (pensieri energetici), come forza dominante della propria esistenza.

In pratica, l'iniziato ottiene il distacco alchemico per un tempo limitato (circa quindici giorni) perché viene coinvolta soltanto la sua mente.

Il secondo passo del Vampiro

Per conquistare il secondo passo del Vampiro si deve focalizzare la propria attenzione sul lato sinistro, sul lato destro e sulla totalità della propria bolla di *proto-energia*.

1. Intento oscuro.

L'*intento* oscuro sorge da uno stato di profondo *silenzio interiore*.

In pratica, il Vampiro focalizza la propria attenzione sul lato sinistro della propria bolla di *proto-energia* ed evoca l'*intento* oscuro. Poi percepisce una profonda tristezza (cupa malinconia). Terminato l'effetto dell'*intento* oscuro si passa a evocare l'*intento*

luminoso.

2. Intento luminoso.

L'*intento* luminoso sorge da uno stato di profondo *dialogo interiore*.

In pratica, il Vampiro focalizza la propria attenzione sul lato destro della propria bolla di *proto-energia* ed evoca l'*intento* luminoso. Poi percepisce una profonda gioia (briosa allegria). Terminato l'effetto dell'*intento* luminoso si passa a evocare l'*intento* totale.

3. Intento totale.

L'*intento* totale sorge da uno stato di profondo equilibrio interiore.

In pratica, il Vampiro focalizza la propria attenzione sulla totalità della propria bolla di *proto-energia* ed evoca l'*intento* totale. Poi percepisce una profonda indifferenza (imperturbabile distacco).

4. Proiezione diretta e Proiezione riflessa.

La sperimentazione dell'*intento* totale stacca dal Vampiro la Proiezione diretta di *proto-energia* che avvolge la *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato. Da tale Proiezione si stacca la Proiezione riflessa di *proto-energia* riflessa che avvolge la *proto-energia* platinata intensificata riflessa con *theerium* platinato intensificato riflesso, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata riflessa con il *theerium* liquido azzurro intensificato riflesso.

In pratica, si stacca dal Vampiro la Proiezione diretta (immagine luminosa bidimensionale con memoria) e da questa viene emanata la Proiezione riflessa (immagine bianca bidimensionale con memoria). Poi l'Arca dell'Alleanza Celeste invia le due Proiezioni nella Cupola Divina.

Il terzo passo del Vampiro

Per conquistare il terzo passo del Vampiro si deve effettuare l'allineamento con la Luce connettiva della Terra, la connessione con la Luce connettiva dell'universo e la connessione continua con la Luce connettiva dell'universo. Poi si deve ottenere l'automatica riequilibrazione del globo del proprio reticolo, si deve riacquistare la luminosità originaria del proprio reticolo e si deve ottenere l'auto-rigenerazione del proprio reticolo-globo. Infine ci si deve porre in contatto con un campo di forza a forma di trottola (Trottola. Trottola di *theerium* platinato intensificato), tra il terzo e il quarto livello di densità, per acquisire il nuovo imprinting sul proprio globo-reticolo.

1. Allineamento con la Luce connettiva della Terra.

L'allineamento con la Luce connettiva della Terra implica l'accrescimento – da un sesto a due sesti – dell'immissione di tale Luce nel corpo fisico del Vampiro. Per fare ciò si deve fare una pratica.

In una radura, sotto la volta del cielo stellato, stare diritti e nel contempo rilassati. Le braccia cadano lungo i lati e le gambe unite. Quindi accovacciarsi, appoggiando i palmi delle mani a terra. Poi concentrarsi ed entrare nel Cuore della Terra... percepire il suo Cuore che batte. Infine alzarsi in piedi e incrociando le mani al petto portare il Cuore della Terra in sé.

N.B. – Il Vampiro ottiene, in proporzione, la stessa quantità di Luce connettiva contenuta nella Terra.

2. Connessione con la Luce connettiva dell'universo.

La connessione con la Luce connettiva dell'universo implica l'aumento – da due sesti a sei sesti – dell'immissione di tale Luce nel corpo fisico del Vampiro. Per ottenere ciò si deve fare una pratica.

In una radura, sotto la volta del cielo stellato, stare diritti e nel contempo rilassati. Le braccia cadano lungo i lati e le gambe

semi-divaricate. Quindi alzare le braccia diritte verso l'alto. Poi concentrarsi per percepire il respiro dell'universo… percepire il suo Soffio vitale. Infine abbassare lentamente le braccia e, nel fare ciò, portare il Soffio vitale in sé.

N.B. – Il Vampiro ottiene, in proporzione, la stessa quantità di Luce connettiva contenuta nell'universo.

3. Connessione continua con la Luce connettiva dell'universo.

La connessione continua con la Luce connettiva dell'universo implica l'intensificazione di tal Luce nel corpo del Vampiro. Per ottenere ciò si deve eseguire una pratica.

In una radura, sotto la volta del cielo stellato, stare diritti e nel contempo rilassati. Le braccia cadano lungo i lati e le gambe unite. Quindi alzare le braccia diritte verso l'alto e congiungere i palmi delle mani. Poi concentrarsi per connettersi costantemente con il Soffio vitale dell'universo… percepire il flusso continuo del Soffio vitale. Infine, abbassare velocemente le braccia e, nel fare ciò, connettersi continuamente con il Soffio vitale.

4. Automatica riequilibrazione del globo del proprio reticolo.

Maugan-Maya diffonde nell'universo un flusso di onde di energia, sotto forma di reticolo. Tutti i corpi celesti e tutte le forme di vita possiedono dei globi (proiezioni dell'uovo di energia) e dei reticoli.

Il reticolo dell'uomo, essendo scomposto rispetto a quello universale, possiede un globo che si trova all'altezza della zona cardiaca, mentre il nucleo del globo si trova nella posizione originaria, all'altezza della zona ombelicale. La connessione con la Luce connettiva dell'universo consente al Vampiro di ottenere l'automatica riequilibrazione del proprio globo energetico, cioè la ricollocazione nella sua sede originaria. E ciò gli consente di sperimentare uno stato di equilibrio e armonia con il Tutto.

In pratica, il globo del reticolo si sposta verso il basso, nella zona ombelicale. Qui ingloba il nucleo e si richiude, sigillandosi. Simultaneamente, il reticolo si riequilibra, riallineandosi con il reticolo universale.

5. Riacquistare la luminosità originaria del proprio reticolo.

La luminosità del reticolo dell'uomo – alla nascita – è identica a quella del reticolo universale, ma essa decade con il passare del tempo, fino a esaurirsi con la morte dell'uomo. Per riacquistare la propria luminosità originaria si deve essere consapevoli della propria condizione energetica.

In pratica, il Vampiro si concentra sul suo reticolo – conscio della propria condizione energetica – e così riacquista la luminosità originaria. E ciò gli consente di sperimentare una maggiore e immediata chiarezza percettiva.

6. Auto-rigenerazione del proprio reticolo-globo.

L'auto-rigenerazione del reticolo-globo dell'uomo consente al Vampiro di divenire un microcosmo (universo) indipendente.

In pratica, il Vampiro si concentra su Maugan-Maya e sul suo reticolo, consapevole che il Demiurgo con il suo reticolo è forza auto-rigenerativa, e attraverso quest'ultimo riceve un *input* sul proprio reticolo che lo trasmette al globo. Così il globo diviene auto-rigenerativo e, di conseguenza, il reticolo. E ciò gli consente di sperimentare una maggiore capacità di distacco dal mondo che lo circonda.

7. Il nuovo imprinting sul proprio globo-reticolo.

Con l'avvento dell'Eone di Osiride il globo-reticolo della Terra ricevette, dall'Arca dell'Alleanza Celeste, l'imprinting del dolore e con l'avvento del Mahon di Horus-Maat ricevette (22 gennaio 2014) un nuovo imprinting, quello della gioia.

Il Vampiro – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli la Trottola. In pratica, la Trottola si colloca dinanzi a lui: essa gli elimina, tramite l'emissione di un raggio che raggiunge la zona ombelicale, il vecchio imprinting e gli proietta quello nuovo.

N.B. – Il nuovo imprinting viene trasmesso al nucleo, poi si trasferisce al globo e infine si dirama nel reticolo.

Il quarto passo del Vampiro

Per conquistare il quarto passo del Vampiro ci si deve porre in contatto con un campo di forza a forma di disco (Censore. Disco di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato).

1. Perdita della Forma Umana.

La perdita della *forma umana* (la rinuncia delle proprie difese) consente di diventare un Vampiro informe.

Il Vampiro – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Censore. In pratica, il Censore si colloca sulla testa del Vampiro per impedire un'intromissione di *proto-energia* aliena nel mondo dei sogni. Poi il Vampiro smette con il proprio attaccamento alle cose e alle persone. Allora si manifesta nel corpo una certa tensione e un calo di energia. È questa la perdita della *forma umana* che coinvolge il corpo, la psiche e la mente.

N.B. – La perdita della *forma umana* si verifica nell'arco di qualche settima o mese.

2. Distacco.

Il risultato finale della perdita della *forma umana* è il distacco naturale che comporta la capacità d'immergersi del tutto in quello che si sta facendo senza alcun altro pensiero, l'essere privi di pregiudizi, l'essere distaccati dagli uomini (il comportamento umano non tocca il Vampiro informe poiché non si aspetta nulla da nessuno) e dalle questioni umane. Inoltre una strana pace diventa la forza dominante della propria esistenza.

In pratica, il *punto di unione* penetra nella profondità (dieci millimetri) della bolla di *proto-energia* e si stabilizza, nell'arco di un mese, a dodici millimetri di profondità (due in precedenza acquisiti più i dieci). Poi si toglie il Censore.

Il quinto passo del Vampiro

Per conquistare il quinto passo del Vampiro ci si deve porre in contatto con un campo di forza a forma di sfera (Sfera blu. Sfera di *proto-energia* liquida azzurra intensificata con *theerium* liquido azzurro intensificato).

1. Acquisizione della Forma Divina.

L'acquisizione della *forma divina* (l'accettazione delle nuove difese) consente di diventare un Vampiro multiforme.

Il Vampiro – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli la Sfera blu. In pratica, la Sfera blu si colloca davanti al Vampiro e gli proietta nel petto un globo che si diffonde nel corpo. È questa l'acquisizione della *forma divina* che rigenera il corpo, la psiche e la mente.

2. Distacco.

Il risultato, finale, dell'acquisizione della *forma divina* è il distacco alchemico che comporta la capacità di pre-giudicare (conoscenza intuitiva) e l'abilità di coinvolgersi in quello che si sta facendo in modo controllato e artistico (arte dell'*agguato*). Inoltre una strana energia (pensieri energetici) diventa la forza dominante della propria esistenza.

In pratica, il distacco alchemico comporta la capacità di realizzare il proprio intendimento... l'abilità di realizzare il fine che ci si prefigge.

Il sesto passo del Vampiro

Per conquistare il sesto passo del Vampiro ci si deve porre in contatto con un campo di forza a forma di disco (Dischetto. Disco di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato).

1. Mutazione della Forma energetica.

La Forma energetica del Vampiro viene trasformata alchemicamente.

Il Vampiro – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Dischetto e il Disco nero. In pratica, il Dischetto e il Disco nero (dal contorno platinato) si collocano davanti al Vampiro e il Dischetto stimola il Disco affinché muti il proprio *theerium* liquido nero intensificato nel *theerium* liquido azzurro intensificato. Quindi il Dischetto invia della *proto-energia* platinata intensificata per combinarla con il contorno di *theerium* platinato intensificato del Disco. Poi il Dischetto invia della *proto-energia* liquida azzurra intensificata per combinarla con il *theerium* liquido azzurro intensificato del Disco. Infine, il Dischetto porta il Disco al terzo livello di densità (100%).

2. L'Aiutante.

L'Aiutante è la Forma energetica mutata alchemicamente.

In pratica, l'Aiutante (Disco azzurro dal contorno platinato) ha il compito di errare per il mondo e di contattare – nel mondo dei sogni – il Vampiro, quando questi lo chiamerà mentalmente.

Il settimo passo del Vampiro

Per conquistare il settimo passo del Vampiro ci si deve porre in contatto con un campo di forza a forma di cupola (Cupola Celeste. Cupola di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato).

La Cupola Celeste.

La Cupola Celeste è una struttura energetica alchemica che venne realizzata dai Lomariani e immessa – circa 600.000 anni fa – nell'atmosfera terrestre, all'inizio dell'Età dell'Oro ancor

più splendente. Essa era costituita da *proto-energia* dorata con *theerium* dorato e al suo centro era collocato – rivolto a sud – l'Azathoth Celeste. Egli stava seduto sul Trono Celeste, formato dai Quattro Esseri: Hastur Celeste (a est), Nodens Celeste (a sud), Cthulhu Celeste (a ovest) e Nyarlathotep Celeste (a nord). Inoltre di fronte a lui era collocato – rivolto a nord – lo Shub-Niggurath Celeste. Infine, collegata alla Cupola Celeste, vi era la Porta Celeste (con il Guardiano – Zi-Kytrion) che permetteva di collegarsi alla Cupola... e la Cupola Celeste consentiva l'utilizzo del corpo di diamante d'oro, un corpo *sottile* costituito da *proto-energia* dorata con *theerium* dorato.

Successivamente, i Lomariani decisero, con la fine dell'Età dell'Oro ancor più splendente, di far decadere la *proto-energia* della Cupola Celeste e della Porta Celeste (con il suo Guardiano), fissandola a livello del Diamante Nero (Stadio al Nero), poiché venne stabilito che gli dèi terrestri (Iperborei, Muriani, Lemuriani, Atlantidei) dovevano percorrere una via evolutiva naturale, infatti, a livello del Diamante Nero non era possibile sperimentare un corpo *sottile* alchemico... e così ebbe inizio l'Età dell'Oro.

Con la fine dell'Età dell'Oro, avvenuta circa 13.000 anni fa, s'instaurò sulla Terra l'Età Intermedia. In questo periodo la *proto-energia* della Cupola Celeste e della Porta Celeste (con il suo Guardiano) decadde fino a livello dell'Opera al Bianco e i post-dèi terrestri sperimentarono il corpo di diamante bianco. Inoltre l'Azathoth Celeste (con il suo Trono Celeste) e lo Shub-Niggurath Celeste dovettero trasferirsi sotto la crosta terrestre e divennero sub-terrestri. Infine, il Diamante Rosso (*proto-energia* nera con *theerium* dorato) incastonato nella Corona d'Oro (*proto-energia* dorata con *theerium* dorato) sulla fronte del Quarto Essere si dissolse.

Con la fine dell'Età Intermedia, avvenuta circa 12.000 anni fa, s'instaurò sulla Terra l'Età dell'Argento. In questo periodo, la *proto-energia* della Cupola Celeste e della Porta Celeste (con il suo Guardiano) decadde a livello della Fase al Verde e i semi-dèi terrestri sperimentarono il corpo di diamante verde.

Con la fine dell'Età dell'Argento, avvenuta circa 8.000 anni

fa, s'instaurò sulla Terra l'Età Oscura (Età del Caos). In questo periodo la *proto-energia* della Cupola Celeste e della Porta Celeste (con il suo Guardiano) non subì alcun genere di decadimento (il decadimento a livello dell'Opera alchemica al Nero avrebbe implicato la non-forma).

In seguito, dal 2 al 7 aprile 1992, trasmutai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, la *proto-energia* della Cupola Celeste e della Porta Celeste (con il suo Guardiano), dalla Fase al Verde all'Opera al Bianco.

L'8 aprile 1995 ottenni, tramite l'Azathoth sub-terrestre, un Diamante rosso con scintille dorate, cioè un campo di forza di *proto-energia* rossa (Opera al Rosso) con *theerium* dorato.

Il 18 aprile 1995 congiunsi, in me, il Diamante rosso alla Corona d'Oro. Poi lo tolsi da me e lo inviai nel mio tempio.

Nei giorni dal 21 al 28 giugno trasmutai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, la *proto-energia* della Cupola Celeste e della Porta Celeste (con il suo Guardiano), dall'Opera al Bianco all'Opera al Rosso.

Il 4 agosto 1995 diedi l'*input* all'Arca dell'Alleanza Celeste di mutare la *proto-energia* della Cupola Celeste, la *proto-energia* del Diamante rosso e la *proto-energia* della Porta Celeste (con il suo Guardiano). Il tutto, dall'Opera al Rosso allo Stadio al Nero (questa mutazione si era già verificata, senza che lo sapessi, dal 21 luglio al 2 agosto 1995). Poi feci entrare l'Azathoth terrestre e lo Shub-Niggurath terrestre nella Cupola Celeste e così ritornarono a essere Celesti. Infine, collocai la Corona d'Oro (con incastonato il Diamante Rosso) sulla fronte del Quarto Essere e dal Trono Celeste s'irradiò dell'energia che attivò la Cupola Celeste (si determinò una triangolazione di Potere tra l'Arca dell'Alleanza Celeste, una Stella di *theerium* dorato e la Cupola Celeste).

Il 25 dicembre 1996 l'Arca dell'Alleanza Celeste inserì nel mio essere il "*Principium*", un campo di forza.

Il 3 gennaio 1997 mi resi conto della presenza del *Principium* e, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, lo feci uscire da me. Lo resi pienamente attivo e così ottenni un Diamante d'Oro (*proto-energia* dorata con *theerium* dorato) perché il Diamante Rosso

era stato fissato in rapporto all'Età dell'Oro e, pertanto, non poteva venir trasmutato a livello del Diamante d'Oro che si colloca in rapporto all'Età dell'Oro ancor più splendente.

Il 9 gennaio 1997 mutai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, la *proto-energia* della Cupola Celeste e della Porta Celeste (con il suo Guardiano), dallo Stadio al Nero alla Condizione all'Oro. Quindi inviai il Diamante d'Oro nella Cupola Celeste e dalla Corona d'Oro – sulla fronte del Quarto Essere – si staccò il Diamante Rosso. Poi il Diamante Rosso si dissolse e il Diamante d'Oro si collocò nella Corona d'Oro. Infine, dal Trono Celeste (più esattamente dal Diamante d'Oro) s'irradiò dell'energia che attivò la Cupola Celeste.

Il 20 marzo 2000 dispiegai e unificai, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, la *proto-energia* dorata con *theerium* dorato della Cupola Celeste e della Porta Celeste (con il suo Guardiano), e così si manifestò la *proto-energia* platinata con *theerium* platinato. Di conseguenza si dispiegò e si unificò anche la *proto-energia* dorata con *theerium* dorato della Corona d'Oro e del Diamante d'Oro, e così si manifestò la Corona di Platino e il Diamante di Platino. Poi dal Trono Celeste (più esattamente dal Diamante di Platino) s'irradiò dell'energia che attivò la Cupola Celeste (ciò produsse l'annullamento della Triangolazione di Potere e rimase solo un collegamento energetico tra l'Arca dell'Alleanza Celeste e la Cupola Celeste).

Il 6 aprile 2000 intensificai, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, la Cupola Celeste e la Porta Celeste (con il suo Guardiano), cioè la loro composizione di *proto-energia* platinata con *theerium* platinato (ovviamente anche la Corona di Platino e il Diamante di Platino s'intensificarono, come tutto ciò che era presente nella Cupola Celeste).

Infine, il 18 aprile 2002, inserii, con l'assistenza dell'Arca dell'Alleanza Celeste, la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato nella Cupola Celeste e nella Porta Celeste (con il suo Guardiano). Quindi portai il tutto al terzo livello di densità (100%).

Il Rituale.

Il Vampiro – se veggente oppure con l'assistenza di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste di essere assistito nell'esecuzione del Rituale. Tale Rituale consente di ottenere il corpo di diamante di platino di egual composizione energetica della *struttura* (corpo di diamante di platino) contenuta nella bolla di *proto-energia* del Vampiro.

N.B. – Il corpo di diamante di platino si trova al 100% del terzo livello di densità, mentre il corpo di diamante-folgore di platino si trova all'1% del terzo livello di densità.

Apertura della Porta Celeste.

Rivolti a sud pronunciare le seguenti parole: "Io evoco la Porta Celeste, che appaia alle mie spalle".

Dopo l'apparizione della Porta Celeste pronunciare le seguenti parole: "Io ordino al Guardiano Zi-Kytrion di aprire la Porta Celeste; Sundiiam".

Invocazione.

Dopo l'apertura della Porta Celeste pronunciare le seguenti parole: "Io chiedo ad Azathoth Celeste che mi venga inviata la Corona platinata, affinché possa ottenere il corpo di diamante di platino".

Accadimento.

Dalla Porta Celeste esce un campo di forza a forma di corona e nella corona è incastonato un diamante (all'interno del diamante è contenuto il programma esecutivo). La corona si pone sopra la testa del Vampiro e il diamante muove, tramite il suo intento, il *punto di unione* in avanti, dalla posizione nota come "intuizione" alla posizione nota come "post-mortem" (vicina a quella nota come "dormiveglia"). Quindi il *punto di unione* viene fatto ruotare in senso orario e mentre ruota penetra un po' in profondità (da dodici a tredici millimetri). Così si determina il *punto fissativo*. Poi il *punto di unione* viene fatto ruotare in senso antiorario e mentre ruota ritorna nella posizione precedente (a dodici millimetri)

per essere quindi riportato nella sua posizione originaria (nota come "intuizione"). A questo punto la corona si colloca sulla testa del Vampiro e dal diamante viene emesso un raggio sulla superficie della bolla di *proto-energia*, fino ad arrivare in prossimità del *punto fissativo*. Infine, dal diamante viene proiettato il corpo di diamante di platino che si colloca sotto la superficie della pelle (questo corpo si forma completamente nell'arco di ventiquattro ore).

N.B. – Se il Vampiro – giunto a questo livello iniziatico – muore, assume il corpo di diamante di platino che può essere utilizzato solo tramite la morte fisica.

Chiusura della Porta Celeste.

Pronunciare le seguenti parole: "Io ordino al Guardiano Zi-Kytrion di chiudere la Porta Celeste, che essa scompaia; Had, La, Becthahi".

L'ottavo passo del Vampiro

Per conquistare l'ottavo passo del Vampiro ci si deve porre in contatto con un campo di forza a forma di piastra rettangolare (Monolite. Piastra retta rettangolare di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida rossa intensificata con il *theerium* liquido rosso intensificato).

Vampiro rosso.

Il Vampiro blu diventa anche un Vampiro rosso quando viene irradiato dal Monolite (terzo livello di densità, 100%). Questo campo di forza è in grado di emanare una Proiezione diretta (entità dagli occhi privi di pupilla e dalle piccole iridi multicolori) e una Proiezione riflessa (entità dagli occhi neri).

Il Vampiro – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Monolite. In pratica, il Monolite si colloca davanti al Vampiro blu e gli

proietta nel petto un globo (*proto-energia* liquida rossa intensificata con *theerium* liquido rosso intensificato) che si diffonde nel corpo. È questa l'iniziazione al Fuoco Sacro che fortifica il corpo e la mente.

11

Il Passaggio del Vampiro

I Figli del Sole sanno che solo attraverso il Passaggio del Vampiro possono diventare dei Maghi.

La Congiunzione Filosofica

Per realizzare la Congiunzione Filosofica ci si deve porre in contatto con un campo di forza che si colloca al terzo livello di densità (100%). Tale campo è a forma di farfalla (Farfalla nera. Farfalla di *proto-energia* liquida nera intensificata con *theerium* liquido nero intensificato).

La Morte magica alchemica.

Nel periodo autunnale, il Vampiro riceve dalla Morte magica alchemica il veleno Scorpion.

Il Vampiro – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli la Morte magica alchemica. In pratica, il Vampiro contatta la Farfalla nera e questa gli trasmette nel corpo il veleno Scorpion.

L'Opera al Nero

Per realizzare l'Opera al Nero ci si deve porre in contatto con la Farfalla nera.

La Morte magica alchemica.

Nel periodo invernale, il Vampiro viene attaccato dalla Morte magica alchemica ed egli deve dominarla.

Il Vampiro – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli la Morte magica alchemica. In pratica, il Vampiro contatta la Farfalla nera e questa lo sfiora. Allora, egli deve resistere... deve resistere al tocco della Farfalla nera, finché essa si riduce a un punto e scompare.

L'Opera al Bianco

Per realizzare l'Opera al Bianco ci si deve porre in contatto con un campo di forza che si colloca a livello *sottile* (100%). Tale campo è a forma di sfera (Stimolatore. Sfera di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato).

1. La bolla alternativa.

Nel periodo primaverile, il Vampiro ottiene la bolla alternativa.

Il Vampiro – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli lo Stimolatore. In pratica, lo Stimolatore si pone davanti al Vampiro e gli stimola – sulla bolla di *proto-energia* – il *punto consapevolezza-intento*, il *punto percettivo* e il *punto coscienza*. Quindi si colloca dietro al Vampiro e gli stimola un punto alla base della spina dorsale. Da lì inizia a determinare, a tappe (in relazione ai centri di forza maggiori), un circuito energetico. Poi ritorna davanti al Vampiro e gli completa, a tappe (in relazione ai centri di forza maggiori), il circuito che viene chiuso alla base della spina dorsale. In questo modo si determina una bolla alternativa (*proto-energia* naturale) che si colloca nella bolla di *proto-energia* a tredici millimetri di profondità.

N.B. – Nella donna il circuito energetico si genera in senso opposto rispetto all'uomo.

2. Il punto di unione nella posizione conosciuta come "libertà totale".

Nel periodo primaverile, il Vampiro muove il *punto di unione* nella posizione conosciuta come "libertà totale".

Il Vampiro – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli lo Stimolatore. In pratica, lo Stimolatore si colloca davanti al Vampiro e gli muove – nella bolla di *proto-energia* – il *punto di unione* in superficie, dalla posizione nota come "intuizione" alla posizione conosciuta come "libertà totale". Quindi il *punto di unione* si sintonizza con la bolla di *proto-energia* (i filamenti della colonna centrale della bolla e i rimanenti filamenti) e stimola l'inconscio che s'intensifica. Poi il *punto di unione* stimola i centoventi *punti percettivi* del centro coronale e i filamenti a essi collegati. Infine, l'inconscio si densifica fino al terzo livello di densità (100%) e, sua volta, densifica la *struttura* della bolla di *proto-energia*.

3. Mutazione nella configurazione della bolla alternativa.

La bolla alternativa del Vampiro – a seguito del *punto di unione* nella posizione nota come "libertà totale" – muta la sua configurazione nell'arco di ventiquattro ore.

In pratica, la bolla alternativa – nella parte posteriore – rimane all'interno della bolla di *proto-energia* del Vampiro, ma si colloca a un millimetro di profondità. Quindi comincia, sulla sommità della testa, a scendere e raggiunge, in allineamento con il *punto di unione*, i tredici millimetri di profondità. Poi comincia a salire ed esce – nella parte anteriore – dalla bolla per raggiungere i trenta centimetri di distanza rispetto la zona ombelicale. Infine, ricomincia a scendere fino a ritornare, in rapporto alla base della colonna vertebrale, a un millimetro di profondità.

Osservazione.

La bolla alternativa è un surrogato della bolla di *proto-energia*

del Vampiro e la sua funzione è di fornire all'Aquila, in caso di decesso del Vampito, una copia della bolla originaria. Inoltre, la bolla alternativa interferisce con lo stato di dormiveglia e con la posizione della "Seconda Attenzione".

4. Mutazione del veleno Scorpion e collocazione del punto di unione.

Nel periodo primaverile (Opera al Bianco) il veleno Scorpion, presente nel corpo del Vampiro, si muta in *proto-energia* liquida bianca intensificata con *theerium* liquido bianco intensificato. Inoltre il *punto di unione*, nell'arco di tre mesi, si colloca nella bolla di *proto-energia* a una profondità di dodici millimetri.

L'Opera al Rosso

Per realizzare l'Opera al Rosso si deve passare attraverso quattro fasi che si collocano al terzo livello di densità (100%).

Nettare Aquarius – Primo livello.

Per conseguire il primo livello del nettare Aquarius – elixir di Mercurio – ci si deve mettere in comunicazione con un campo di forza a forma di sfera (Globo. Sfera di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato) che, a sua volta, informa un secondo campo di forza a forma di fontana (Fontana dell'Immortalità. Fontana di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato) che invia un terzo campo di forza a forma di scintilla (Stella Divina a dodici punte. Stella della medesima composizione energetica della Fontana dell'Immortalità).

1. Elixir di Mercurio.

Nel periodo estivo, il Vampiro riceve il primo livello del nettare Aquarius.

Il Vampiro – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente

– chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Globo. In pratica, il Globo informa la Fontana dell'Immortalità che invia una Stella a dodici punte nel centro del petto (in alto, tra le prime due costole) del Vampiro. Quindi la Fontana gli invia l'elixir di Mercurio (*proto-energia* liquida azzurra intensificata con *theerium* liquido azzurro intensificato) nel centro ombelicale. Poi l'elixir passa nel centro cardiaco e nel centro coronale per penetrare nella circolazione sanguigna. Infine la Stella Divina ascende lungo il corpo, fino a raggiungere la fronte del Vampiro.

Nettare Aquarius – Secondo livello.

Per conseguire il secondo livello del nettare Aquarius – elixir di Venere – ci si deve porre in contatto con un campo di forza a forma di disco (il Sigillo di Raar-Ham: disco di *proto-energia* liquida azzurra intensificata con *theerium* liquido azzurro intensificato).

2. Elixir di Venere.

Nel periodo estivo, il Vampiro contatta il Sigillo azzurro di Raar-Ham per ricevere l'elixir di Venere.

Il Vampiro – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Sigillo di Raar-Ham. In pratica, il Sigillo di Raar-Ham si colloca davanti al Vampiro e gli proietta l'elixir di Venere nella mano sinistra. Quindi si determina, nell'arco di sedici minuti, un Disco azzurro nel centro del petto del Vampiro. Poi questi, con un atto di volontà, diffonde il Disco nel corpo e l'elixir penetra negli organi. Infine, sul palmo della mano sinistra del Vampiro si determina una Stella azzurra a quattro punte.

Nettare Aquarius – Terzo livello.

Per conseguire il terzo livello del nettare Aquarius – elixir della Luna – ci si deve porre in contatto con un campo di forza a forma di disco (Trasmettitore. Disco di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido

azzurro intensificato).

3. Elixir della Luna.

Nel periodo estivo, il Vampiro contatta il Trasmettitore per ricevere l'elixir della Luna.

Il Vampiro – se veggente oppure con l'assistenza di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Trasmettitore. In pratica, il Trasmettitore si colloca davanti al Vampiro e gli proietta l'elixir della Luna (*proto-energia* liquida azzurra intensificata con *theerium* liquido azzurro intensificato) che entra nel sistema nervoso cerebro-spinale.

Nettare Aquarius – Quarto livello.

Per ottenere il quarto livello del nettare Aquarius – elixir della Terra – basterà completare l'Opera al Rosso.

4. Elixir della Terra.

Alla fine del periodo estivo, il Vampiro ottiene l'elixir della Terra.

In pratica, la *proto-energia* liquida bianca intensificata con il *theerium* liquido bianco intensificato, presente nel corpo del Vampiro, si trasmuta in *proto-energia* liquida azzurra intensificata con *theerium* liquido azzurro intensificato.

La morte simbolica ma definitiva

Per realizzare la morte simbolica ma definitiva ci si deve porre in contatto con un campo di forza a forma di entità (Entità nera. Entità di *proto-energia* liquida nera intensificata con *theerium* liquido nero intensificato).

La morte simbolica ma definitiva del Vampiro.

Il Vampiro viene contattato, in 'sogno', dalla Morte magica alchemica, al fine di ottenere la morte simbolica ma definitiva.

In pratica, il Vampiro entra in una particolare stato dell'essere

ed esprime l'*intento* di muovere – avanti e indietro – il *punto di unione* per renderlo fluido, con la consapevolezza che ciò gli consentirà di ottenere la morte simbolica ma definitiva. In seguito, giunge la Morte magica alchemica – nel sembiante di una sagoma nera – che gli stimola la bolla di *proto-energia* all'altezza dell'ombelico e tale stimolazione induce il *punto di unione* a spostarsi verso il basso (da dodici a tredici millimetri di profondità). Quindi la Morte magica alchemica gli penetra (identificazione) nel corpo fisico e così nel Vampiro subentra uno stato di black-out energetico (energie naturali e alchemiche). Tale black-out consente alla consapevolezza B di realizzare la *ricapitolazione* essenziale… *ricapitolazione* che fa sì che la consapevolezza B crei un nucleo di *proto-energia*. Tale nucleo (surrogato della consapevolezza B) contiene tutte le esperienze di vita del Vampiro e si colloca nella ghiandola pituitaria. Poi, la Morte magica alchemica causa nel Vampiro un momentaneo stato di coma... ed egli realizza la morte simbolica ma definitiva che gli annienta la presunzione (riflesso di sé) e che gli permette di ottenere la spietatezza (sobrietà). A questo punto, la bolla di *proto-energia* del Vampiro entra in uno stato vibratorio ed effettua un trasferimento dati (memoria) alla bolla alternativa. Quindi il Vampiro espelle (evocazione) e domina (controllo) la Morte magica alchemica. Poi esprime l'*intento* di riattivare il proprio sistema energetico naturale e alchemico e così il *punto di unione* ritorna nella sua posizione originaria. Infine, il Vampiro contatta la Morte magica alchemica e si armonizza con essa nell'ambito della non-conflittualità.

N.B. – Il Mago, tramite la propria volontà, si collega alle sue due Proiezioni con il fine di trasferire i dati riguardanti le sue esperienze di vita, realizzate dopo la formazione delle Proiezioni. Ciò determina, automaticamente, il trasferimento dati alla bolla alternativa e al surrogato della consapevolezza B.

12

Gli Otto Passi del Mago

I Figli del Sole sanno che solo dopo essere diventati dei Vampiri possono diventare dei Maghi.

Il primo passo del Mago

Per conquistare il primo passo del Mago ci si deve porre in collegamento con due campi di forza che si collocano al terzo livello di densità (100%). Il primo è un campo di forza a forma di fiamma (Fiamma azzurra. Fiamma di *proto-energia* liquida azzurra intensificata con *theerium* liquido azzurro intensificato), mentre il secondo è un campo di forza a forma di disco (Disco azzurro. Disco di *proto-energia* liquida azzurra intensificata con *theerium* liquido azzurro intensificato).

Uomo di Conoscenza.

Il Mago contatta il Disco azzurro per collegarsi alla Fiamma azzurra della Conoscenza.

Il Mago – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Disco azzurro. In pratica, il Disco azzurro – della stessa composizione energetica della Fiamma – proietta nella testa del Mago una Sfera azzurra

che consente di collegarsi alla Fiamma della Conoscenza.

Il secondo passo del Mago

Per conquistare il secondo passo del Mago ci si deve porre in contatto con due campi di forza che si collocano al terzo livello di densità (100%). Il primo è un campo di forza a forma di colonna (Colonna di Potere. Filo di *proto-energia* liquida azzurra intensificata con *theerium* liquido azzurro intensificato), mentre il secondo è un campo di forza a forma di fallo (*Phallus* azzurro. Fallo di *proto-energia* liquida azzurra intensificata con *theerium* liquido azzurro intensificato).

Uomo di Potere.

Il Mago contatta il *Phallus* azzurro per collegarsi alla Colonna di Potere.

Il Mago – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – domanda all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il *Phallus* azzurro. In pratica, il *Phallus* azzurro – della stessa composizione energetica della Fiamma – proietta sopra la testa del Mago un Serpente azzurro che gli consente di collegarsi alla Colonna di Potere.

Il terzo passo del Mago

Per conquistare il terzo passo del Mago ci si deve porre in contatto con un campo di forza che si colloca a livello *sottile* (100%). Tale campo è a forma di sfera (Liberatore. Sfera di *proto-energia* platinata intensificata).

Uomo Libero.

Il Mago contatta il Liberatore per staccare dalla propria bolla di *proto-energia* il predatore nero alieno e consentire alla propria patina lucente di ricrescere.

Il Mago – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Liberatore. In pratica, il Liberatore stacca il predatore nero alieno dalla bolla dell'uomo, e l'entità si rinsecchisce e muore.

N.B. – Il predatore nero alieno muore perché gli viene staccato il tentacolo e poi tolto dalla bolla dell'uomo.

Osservazione.

I predatori neri sono delle entità aliene, le bolle di *proto-energia* nera di esseri senzienti vissuti su altri pianeti. Tali esseri – dopo il sopraggiungere della morte fisica – giunsero, circa 13.000 anni fa, sulla Terra, quando ebbe termine l'Età dell'Oro. Da allora, essi arrivano sulla Terra e ogni singola entità aliena si collega a ciascun singolo essere umano, tramite un tentacolo allungabile che inserisce nella bolla dell'individuo – all'altezza dell'ombelico – al momento della sua nascita.

I predatori neri alieni, per mezzo del loro tentacolo, si nutrono della patina lucente che avvolge la bolla di *pro-energia* dell'uomo, consumandola fino al punto da ridurla a un bordo sottile quando l'individuo raggiunge l'età adulta. Quel bordo è l'epicentro dell'egocentrismo in cui l'uomo è irrimediabilmente intrappolato. A quel punto, essi stimolano la sottile fascia rimasta affinché produca fiammate *proto-energetiche* che poi consumano. Essi, per produrre e alimentare le fiammate, influenzano la mente dell'uomo facendo leva sul suo egoismo, procurandogli problemi futili, comportamenti contraddittori e un sistema aberrante di credenze.

Il quarto passo del Mago

Per conquistare il quarto passo del Mago ci si deve porre in contatto con un campo di forza che si colloca tra il terzo e il quarto livello di densità. Tale campo è a forma di disco (Compositore. Disco di *proto-energia* liquida azzurra intensificata con *theerium* liquido azzurro intensificato).

Il corpo di intento alchemico.

Il Mago contatta il Compositore per ottenere il corpo di intento alchemico.

Il Mago – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Compositore. In pratica, il Compositore si mette davanti al Mago e gli proietta il corpo di intento alchemico.

N.B. – Il corpo di intento alchemico è autonomo, ma il Mago può assegnargli tutti quei compiti che egli non è in grado di fare direttamente.

Il quinto passo del Mago

Per conquistare il quinto passo del Mago ci si deve porre in contatto con un campo di forza che si colloca tra il terzo e il quarto livello di densità. Tale campo è a forma di piastra (Piastra rettangolare. Piastra di energia *elettro-magnetica* alchemica, carica 1 a 2).

Stimolazione dell'energia vitale.

Il Mago contatta la Piastra rettangolare per stimolare la propria energia vitale.

Il Mago – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – domanda all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli la Piastra rettangolare. In pratica, la Piastra rettangolare si colloca nella zona ombelicale del Mago e gli stimola l'energia vitale del *chi* per renderla più attiva. Inoltre anche l'intento naturale del Mago viene stimolato per renderlo più attivo. Infine, si procede a togliere la Piastra rettangolare.

Il sesto passo del Mago

Per conquistare il sesto passo del Mago ci si deve porre in

contatto con un campo di forza che si pone tra il terzo e il quarto livello di densità. Tale campo è a forma di sfera (Rafforzatore. Sfera di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato).

Densificazione dell'involucro della coscienza e della coscienza.

Il Mago contatta il Rafforzatore per densificare l'involucro della coscienza e la coscienza.

Il Mago – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Rafforzatore. In pratica, il Rafforzatore si colloca davanti al Mago e gli densifica l'involucro della coscienza e la coscienza fino ad arrivare tra il terzo e il quarto livello di densità.

Il settimo passo del Mago

Per conquistare il settimo passo del Mago ci si deve porre in contatto con un campo di forza che si pone tra il terzo e il quarto livello di densità. Tale campo è a forma di sfera (Amplificatore. Sfera di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato).

Aumento delle facoltà mentali.

Il Mago contatta l'Amplificatore per elevare le proprie vibrazioni mentali.

Il Mago – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli l'Amplificatore. In pratica, l'Amplificatore si colloca davanti al Mago, gli stimola il Serpente Bianco e gli eleva le vibrazioni mentali. Così il Mago aumenta le proprie facoltà.

L'ottavo passo del Mago

Per conquistare l'ottavo passo del Mago ci si deve porre in contatto con un campo di forza che si pone tra il terzo e il quarto livello di densità. Tale campo è a forma di cono (Proiettore. Cono di *proto-energia* platinata intensificata).

Proiezione dell'intento alchemico.

Il Mago contatta il Proiettore per proiettare il proprio intento che, attraverso il Cono, diverrà alchemico.

Il Mago – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Proiettore. In pratica, il Proiettore si colloca davanti al Mago e gli proietta a tredici millimetri dalla bolla, sopra il capo e in asse con il *punto di unione*, il Cono del Potere che ha la funzione di proiettare l'intento alchemico.

13

I Quindici Passi dello Psionico

I Figli del Sole sanno che solo dopo essere diventati dei Maghi posso diventare degli Psionici.

Il primo passo dello Psionico

Per conquistare il primo passo dello Psionico si deve muovere e fissare il *punto di unione* con l'*intento*, e per fare ciò esistono due modi di procedere.

1. Movimento e fissaggio del punto di unione.

Lo Psionico esprime l'*intendimento* (dà un comando a se stesso per manipolare le sensazioni) ed entra in uno specifico stato d'animo – come l'euforia, il malessere, l'ira, il dolore, la paura – per ottenere lo spostamento e il fissaggio del proprio *punto di unione*.

2. Movimento e fissaggio del punto di unione.

Lo Psionico attira con lo sguardo e lo scintillio dei suoi occhi – gli occhi sono direttamente collegati al potere impersonale – l'*intento* dell'Aquila ed esprime un determinato *intendimento*. Poi entra in *silenzio interiore* – interruzione del *dialogo interno*

– e l'*intento dell'infinito* gli muove e gli fissa il *punto di unione* nella specifica posizione che evoca quel definito stato dell'essere.

N.B. – Questo modo di procedere deve essere attuato più avanti, lungo la Via, infatti, per 'intendere' con gli occhi si deve attivare il più elevato centro vitale (situato sulla sommità del capo) che comporta la stimolazione della sua controparte *proto-energetica*, la quale si connette automaticamente con l'*intento* dell'Aquila, connessione che rende gli occhi scintillanti.

Il secondo passo dello Psionico

Per conquistare il secondo passo dello Psionico si deve padroneggiare l'i*ntento* dell'Aquila.

Padroneggiare l'intento dell'Aquila.

Lo Psionico riceve le informazioni dall'*intento* dell'Aquila che trasmette la conoscenza direttamente al sentire dello Psionico. E lo Psionico utilizza il sentire per trasmettere le informazioni all'*intento* dell'Aquila, affinché tale l'*intento* produca l'evento desiderato.

N.B. – Il sentire (situato nella zona cardiaca) è una sensazione vaga ma familiare... è sapere qualcosa senza il minimo dubbio.

Il terzo passo dello Psionico

Per conquistare il terzo passo dello Psionico ci si deve porre in contatto con un campo di forza che si pone tra il terzo e il quarto livello di densità. Tale campo è a forma di doppio tetraedro con un'unica base (AR. Doppio tetraedro di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato).

Trasmutazione dell'Io superiore.

Lo Psionico contatta AR per trasmutare l'Io superiore.

Lo Psionico – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli AR. In pratica, AR si colloca davanti allo Psionico e gli trasmuta l'Io superiore in *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato.

N.B. – Esiste la mera possibilità che l'Io superiore, scintilla primordiale che si colloca al centro della coscienza, formi un corpo alchemico, il corpo di diamante di platino, il *doppio* dello Psionico.

Il quarto passo dello Psionico

Per conquistare il quarto passo dello Psionico ci si deve porre in contatto con un campo di forza che si pone tra il terzo e il quarto livello di densità. Tale campo è a forma di sfera (Densificatore. Sfera di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato).

Densificazione della struttura della bolla di proto-energia.

Lo Psionico contatta il Densificatore per densificare la *struttura* della bolla di *proto-energia*.

Lo Psionico – se veggente oppure con l'assistenza di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Densificatore. In pratica, il Densificatore si colloca davanti allo Psionico e gli densifica la *struttura* della bolla di *proto-energia* fino ad arrivare tra il terzo e il quarto livello di densità.

Il quinto passo dello Psionico

Per conquistare il quinto passo dello Psionico ci si deve porre in contatto con un campo di forza che si colloca tra il terzo e il

quarto livello di densità. Tale campo è a forma di sfera (Iperione. Sfera di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato).

Stimolazione degli innesti alchemici.

Lo Psionico contatta l'Iperione per stimolare gli innesti alchemici.

Lo Psionico – se veggente oppure con l'assistenza di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli l'Iperione. In pratica, l'Iperione si colloca davanti allo Psionico e gli proietta un nucleo di energia nel centro ombelicale. Poi lo Psionico, tramite il pensiero, stimola il nucleo affinché inizi a ruotare (in senso orario) e aumenti la velocità fino a divenire una scintilla luminosa. In questo modo gli innesti alchemici vengono continuamente stimolati e quindi resi incessantemente attivi.

Il sesto passo dello Psionico

Per conquistare il sesto passo dello Psionico ci si deve porre in contatto con un campo di forza che si pone tra il terzo e il quarto livello di densità. Tale campo è a forma di sfera (Formatore. Sfera di *proto-energia* liquida rossa intensificata con *theerium* liquido rosso intensificato).

L'Alleato personale.

Lo Psionico contatta il Formatore per generare l'Alleato personale.

Lo Psionico – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Formatore. In pratica, il Formatore si pone davanti allo Psionico e gli proietta un nucleo di energia nel mondo dei sogni. Il nucleo ha la funzione di proiettare dell'energia all'esterno per creare l'Alleato personale (la zona frontale dell'Alleato è collegata al nucleo da un filamento energetico). Quest'ultimo contatta il mago in 'sogno' e questi, dopo averlo riconosciuto, lo contatta in veglia per assegnargli tutti quei

compiti che il mago non è in grado di svolgere direttamente.

Osservazione.

L'Alleato può irradiare un'energia, tramite una sfera situata al centro del suo petto, sull'individuo su cui si vuole agire. Tale energia colpisce il centro cardiaco, passa nella spina dorsale e si configura in due nuclei: uno si colloca alla base della colonna vertebrale e l'altro nel mondo dei sogni. Quindi i due nuclei interagiscono – energeticamente – tra loro, fino a produrre dei sogni particolari che si scaricano a livello del corpo. Inoltre, il nucleo di energia proiettato nel mondo dei sogni dello Psionico si trasferisce, alla fine della sua vita biologica, nel corpo di diamante-folgore di platino – dato che l'Io superiore si trasferisce in questo corpo – e così l'Alleato continua a servire lo Psionico. Infine, se lo Psionico lo desidera – quando si trova nello stato *inorganico* – potrà chiedere all'Arca dell'Alleanza Celeste che lo liberi dal nucleo di energia, che l'Alleato venga riassorbito dallo stesso, che vengano tolti gli intenti – nel caso ci siano – e che il nucleo di energia venga riciclato.

Il settimo passo dello Psionico

Per conquistare il settimo passo dello Psionico ci si deve porre in contatto con un campo di forza che si colloca tra il terzo e il quarto livello di densità. Tale campo è a forma di sfera (Il Grande Generatore. Sfera di *theerium* platinato intensificato con *theerium* liquido azzurro intensificato).

Gli Alleati.

Lo Psionico contatta il Grande Generatore per creare tre Alleati.

Lo Psionico – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Grande Generatore. In pratica, il Grande Generatore si pone davanti allo Psionico e questi esprime tre intenti. Poi il Grande Generatore

gli proietta tre nuclei di energia contenenti gli intenti, uno alla base della spina dorsale e due nel cervello (uno nell'emisfero destro e uno in quello sinistro). I nuclei di *theerium* platinato intensificato contenenti il *theerium* liquido azzurro intensificato hanno la funzione di creare, nell'arco di nove giorni, tre Alleati di *theerium* liquido azzurro intensificato contenenti scintille di *theerium* platinato intensificato. Al termine del nono giorno, i tre Alleati – contenenti gli intenti – si staccano dallo Psionico e iniziano ad agire tramite i loro intenti.

N.B. – Nel caso che uno dei tre Alleati non possa più svolgere la sua funzione ne viene creato un altro dal nucleo che lo ha generato. Inoltre, i nuclei di energia si trasferiscono, alla fine della vita biologica dello Psionico, nel corpo di diamante-folgore di platino – dato che l'Io superiore si trasferisce in questo corpo – e gli Alleati concludono il loro compito, a parte che gli intenti non possano essere protratti dopo la fine della vita biologica. Infine, se lo Psionico lo desidera – quando si trova nello stato *inorganico* – potrà avere al suo servizio i tre Alleati. In caso contrario chiederà all'Arca dell'Alleanza Celeste che lo liberi dai nuclei di energia, che gli Alleati vengano riassorbiti dagli stessi, che vengano tolti gli intenti – nel caso ci siano – e che i nuclei di energia vengano riciclati.

Osservazione.

Se lo Psionico vorrà tenere – quando si trova nello stato *inorganico* – l'Alleato personale e i tre Alleati, realizzerà la Formazione di Potere. Dinanzi a lui – a sud – si troverà il suo Alleato personale (entità di *proto-energia* liquida rossa intensificata con *theerium* liquido rosso intensificato) e dietro di lui – a nord – si troverà l'Alleato (entità di *theerium* liquido azzurro intensificato contenente scintille di *theerium* platinato intensificato) in rapporto al nucleo di energia in basso. Alla sua destra – a ovest – si troverà l'Alleato (entità di *theerium* liquido azzurro intensificato contenente scintille di *theerium* platinato intensificato) in rapporto al nucleo di energia in alto a destra e alla sua sinistra – a est – si troverà l'Alleato (entità di *theerium* liquido azzurro intensificato contenente

scintille di *theerium* platinato intensificato) in rapporto al nucleo di energia in alto a sinistra.

L'ottavo passo dello Psionico

Per conquistare l'ottavo passo dello Psionico ci si deve porre in contatto con un campo di forza che si colloca tra il terzo e il quarto livello di densità. Tale campo è a forma di stella a quattro punte, contenente una sfera con al centro un nucleo (La Grande Stella. Stella di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato).

Diffusione dell'energia consapevole nella struttura del corpo di diamante-folgore di platino.

Lo Psionico contatta la Grande Stella per riversare dell'energia dalla propria consapevolezza B nella *struttura* del suo corpo di diamante-folgore di platino.

Lo Psionico – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli la Grande Stella. In pratica, la Grande Stella si colloca davanti allo Psionico e, ruotando in senso orario, gli proietta una Stella ruotante nella parte superiore dello sterno.

La Stella proietta un filamento principale che si unisce alla consapevolezza B (la consapevolezza B si trova nella ghiandola pituitaria). Quindi proietta altri otto filamenti maggiori che si collegano alla *struttura* del corpo di diamante-folgore di platino: un filamento si collega all'altezza delle vertebre dorsali, in un punto centrale tra le scapole. Un altro si collega a due punti, all'altezza della zona ombelicale superiore e di quella inferiore. Altri due si collegano a due punti all'altezza delle scapole anteriori. Ancora altri due si collegano a due punti all'altezza delle costole centrali della gabbia toracica. Infine gli ultimi due si collegano a due punti all'altezza delle creste iliache.

Poi, la Stella proietta altri quattro filamenti minori che si

collegano alla *struttura* del corpo di diamante-folgore di platino: un filamento si collega all'altezza del gomito e del palmo della mano destra. Un altro si collega all'altezza del gomito e del palmo della mano sinistra. Un altro, ancora, si collega all'altezza del ginocchio e della pianta del piede destro e l'ultimo si collega all'altezza del ginocchio e della pianta del piede sinistro.

Infine, la Stella riceve l'energia consapevole dal filamento principale e, ruotando, la dirama negli altri dodici filamenti che si collegano ai diciassette punti della *struttura* del corpo di diamante-folgore di platino.

Il nono passo dello Psionico

Per conquistare il nono passo dello Psionico si deve entrare in contatto con la propria anima gemella, il Graal mistico.

Il Graal mistico.

Lo Psionico individua la propria anima gemella… incarnata in una persona.

In pratica, lo Psionico quando ha individuato la sua anima gemella le chiede (con il pensiero) di entrare nel suo cuore. Entro nove mesi, se l'anima acconsente, l'energia (*chi*) entrerà nel punto apicale collocato nella zona cardiaca. E lo Psionico sperimenterà, nel 'sogno', l'unione con l'anima gemella. Questa unione comporta una sensazione di compattezza, uno stato di stabilità e integrità dell'essere.

N.B. – L'energia dell'anima gemella ruota in senso antiorario, mentre il *chi* dello Psionico ruota in senso orario. Ciò determina il perfetto equilibrio (*yin-yang*) e dopo circa una trentina di giorni, l'energia dell'anima inizierà a ruotare in senso orario, in perfetta sincronia con il *chi* dello Psionico.

Osservazione.

Vi fu un tempo, nella vita dell'universo, in cui l'Uno divenne il due e l'uomo sulla Terra nacque diviso, ma in lui venne impressa la

memoria dello stato unitario. Egli da sempre cerca, istintivamente, di riconquistare tale stato, l'unione (Rebis) del Re e della Regina. È questa la visione del Re che diventa tutt'uno con la Terra. L'uomo si congiunge con l'anima gemella perduta e conquista il Graal mistico.

La conquista del Graal mistico supera le attuali possibilità della natura, poiché nel mondo duale non è previsto che l'uomo – o la donna – si congiunga con la propria anima gemella perché ciò significherebbe privare dell'energia vitale un essere umano, infatti, l'anima gemella è quell'energia (*chi*) che si trova nella donna che risulta essere la controparte femminile dell'uomo. Solo in situazioni eccezionali è possibile fare richiesta all'anima gemella di congiungersi con la sua controparte.

Il decimo passo dello Psionico

Per conquistare il decimo passo dello Psionico ci si deve porre in contatto con un campo di forza che si colloca tra il terzo e il quarto livello di densità. Questo campo è a forma di trottola ottagonale (Emettitore. Trottola ottagonale di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato).

Diffusione dell'intento alchemico nella struttura del corpo di diamante-folgore di platino.

Lo Psionico si distende a pancia in su e contatta l'Emettitore per diffondere l'intento alchemico nella *struttura* del suo corpo di diamante-folgore di platino.

Lo Psionico – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli l'Emettitore. In pratica, l'Emettitore si colloca sopra lo Psionico e, ruotando velocissimo in senso antiorario, crea all'interno di sé l'intento alchemico che precipita nella punta inferiore della trottola. Poi fa cadere una goccia pura di intento alchemico (il Potere occulto)

nel centro del petto dello Psionico. Infine, la goccia pura penetra nella *struttura* del corpo di diamante-folgore di platino dello Psionico e si diffonde in essa.

L'undicesimo passo dello Psionico

Per conquistare l'undicesimo passo dello Psionico ci si deve porre in contatto con un campo di forza che si colloca al terzo livello di densità (100%). Tale campo è a forma di sfera (TE. Sfera di intento alchemico).

Trasmutazione del nucleo centrale dell'archetipo base.

Lo Psionico contatta TE per trasmutare il nucleo centrale – *teh* – contenuto nell'archetipo base.

Nell'uomo vi è un nucleo (Hadit) al centro dell'archetipo base (Azathoth. Esso contiene l'Arpocrate con al centro l'Hadit) che, a sua volta, è collocato al centro dell'inconscio collettivo.

Lo Psionico – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli TE. In pratica, TE si colloca dietro lo Psionico e, ruotando in senso antiorario, proietta una goccia pura di intento alchemico (il Potere occulto) nel centro dell'inconscio collettivo. La goccia penetra nell'archetipo base e trasmuta il nucleo centrale.

Il dodicesimo passo dello Psionico

Per conquistare il dodicesimo passo dello Psionico ci si deve porre in contatto con un campo di forza che si colloca tra il terzo e il quarto livello di densità. Tale campo è a forma di piramide (Piramidion. Piramide di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato).

La patina lucente alchemica.

Lo Psionico contatta il Piramidion per rivestire la *struttura* del suo corpo di diamante-folgore di platino.

Lo Psionico – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Piramidion. In pratica, il Piramidion si colloca sopra la testa dello Psionico e tramite la sua punta assorbe dell'energia (*proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato) dalla Città degli antichi Dei, creando un collegamento con essa. Poi il Piramidion proietta dalla sua base l'energia accumulata dalla Città e tale energia va a rivestire la *struttura* del corpo di diamante-folgore di platino dello Psionico. Così si determina una patina lucente sulla superficie del corpo *inorganico* dello Psionico e si crea un collegamento tra lui e la Città.

N.B. – La Città degli antichi Dei è una città energetica fatta dai Lomariani. Essa venne messa al polo nord, al centro di una zona atemporale di energia spazio-temporale. Tale zona è stata annullata e la città è stata spostata sopra il Mar Ligure.

Il tredicesimo passo dello Psionico

Per conquistare il tredicesimo passo dello Psionico si deve proiettare il proprio intento alchemico (positivo o negativo), attirando dall'esterno dell'energia naturale.

1. Intento alchemico positivo.

Lo Psionico esprime un intento alchemico positivo e in modo automatico viene attirata dell'energia naturale bianca (c. *e.-m.* 3 a 3) contenente dell'energia naturale azzurra (c. e.-m-intensificata 3 a 3). L'energia naturale – tra il terzo e il quarto livello di densità – si configura a forma di due dischi, uno più piccolo e uno più grande. Il disco più piccolo proietta l'energia nel mondo dei sogni della persona designata, mentre il disco più grande le proietta l'energia nel corpo fisico.

2. Intento alchemico negativo.

Lo Psionico esprime un intento alchemico negativo e in modo automatico viene attirata dell'energia naturale nera (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2) contenente dell'energia naturale rossa (c. *e.-m.* 2 a 1). L'energia naturale – tra il terzo e il quarto livello di densità – si configura a forma di due dischi, uno più piccolo e uno più grande. Il disco più piccolo proietta l'energia nel mondo dei sogni della persona designata, mentre il disco più grande le proietta l'energia nel corpo fisico.

Il quattordicesimo passo dello Psionico

Per conquistare il quattordicesimo passo dello Psionico ci si deve porre in contatto con un campo di forza che si pone tra il terzo e il quarto livello di densità. Questo campo è a forma di sfera (Convertitore. Sfera di Luce connettiva alchemica intensificata).

Barra bipolare per la conversione della polarità.

Lo Psionico contatta la Sfera di Luce per ricevere in sé la Barra bipolare.

Lo Psionico – se veggente oppure con l'assistenza di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli la Sfera di Luce. In pratica, la Sfera di Luce si colloca dietro la testa dello Psionico e gli proietta nella zona occipitale un nucleo di Luce connettiva alchemica intensificata (energia atomica alchemica intensificata). Tale nucleo proietta un asse orizzontale che, raggiungendo la zona frontale, genera un secondo nucleo. È questa la barra bipolare che consente allo Psionico di realizzare la conversione di densità tra il corpo fisico e il corpo di diamante-folgore di platino.

Il quindicesimo passo dello Psionico

Per conquistare il quindicesimo passo dello Psionico ci si deve porre in contatto con un campo di forza che si colloca tra il terzo e il quarto livello di densità. Tale campo è a forma di piastra rettangolare (Monolite di Luce. Piastra retta rettangolare di Luce connettiva alchemica intensificata).

1. Riempimento del corpo fisico di Luce connettiva alchemica.

Lo Psionico contatta il Monolite di Luce per riempirsi – "Pienezza" – di Luce connettiva alchemica intensificata.

Lo Psionico – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Monolite di Luce. In pratica, il Monolite di Luce si colloca davanti allo Psionico e lo riempie, nell'arco di ventiquattro ore, di Luce connettiva alchemica intensificata. In questo modo lo Psionico viene rafforzato energeticamente.

2. Connessione continua con la Luce connettiva alchemica.

Lo Psionico contatta il Monolite di Luce per connettersi costantemente – "Pienezza Illimitata" – con la Luce connettiva alchemica intensificata da esso proveniente.

Lo Psionico – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli il Monolite di Luce. In pratica, il Monolite di Luce si colloca davanti allo Psionico e lo connette incessantemente con la Luce connettiva alchemica intensificata. In questo modo lo Psionico viene purificato costantemente dalle sue impurità (mentali, psichiche, fisiche).

14

Il Passaggio dello Psionico

I Figli del Sole sanno che solo attraverso il Passaggio dello Psionico possono diventare degli Psionici-Dei.

Il Passaggio dello Psionico

Per effettuare il Passaggio dello Psionico ci si deve porre in contatto con un campo di forza che si colloca tra il terzo e il quarto livello di densità. Tale campo è a forma di porta rettangolare (Porta rettangolare. Porta rettangolare di *proto-energia* platinata intensificata non-continua con *theerium* platinato intensificato non-continuo, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato).

Il reticolo alchemico dello Psionico.

Lo Psionico contatta la Porta rettangolare per ricevere il reticolo alchemico nella *struttura* del corpo di diamante-folgore di platino.

Lo Psionico – se veggente oppure con l'assistenza di un veggente – chiede all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inviargli la Porta rettangolare. In pratica, la Porta rettangolare si colloca dietro allo Psionico e gli proietta all'interno della *struttura* del

suo corpo di diamante-folgore di platino il reticolo alchemico.

Nota.

La particolare formula (energia non-atomica non-continua, contenente energia non-atomica continua) del reticolo alchemico dello Psionico consente al corpo *inorganico* di essere accessibile ai cinque sensi.

In pratica, il reticolo alchemico consente all'iniziato di allinearsi con la frequenza del Regno della Prima Attenzione e d'interagire con esso, oppure di cambiare frequenza e rendersi inaccessibile ai cinque sensi, pur rimanendo materializzato.

A conclusione di questo libro voglio far notare che con il Passaggio dello Psionico si conclude il primo ciclo del mago che riguarda la Confraternita dei Vampiri – nota come "La Via del Diamante" – e che include quattro livelli (Mutante, Vampiro, Mago, Psionico) e due passaggi (il Passaggio del Vampiro, il Passaggio dello Psionico). Dopodiché si apre il secondo ciclo del mago che riguarda la Confraternita degli Dei – conosciuta come "Il Continuum del Diamante" – e che include due livelli (Psionico-Dio, Dio). Infine – per il mago – esiste un terzo ciclo che riguarda una manifestazione (Dio a livello *inorganico*).

Indice

Prefazione 5
Introduzione 7

Parte Prima
Il Piano degli Dei

1. Gli Antichi 17
2. La Triplice Apocalisse 31
3. Il Ritorno degli Antichi 59
4. L'Avvento dei Moderni 77
5. Operazione Gran Dragone Scarlatto 89
6. Le Tredici Corna del Dragone 103

Parte Seconda
La Via del Diamante

7. Il Mahon di Horus-Maat 121
8. La Via del Mago 137
9. I Quindici Passi del Mutante 153
10. Gli Otto Passi del Vampiro 171
11. Il Passaggio del Vampiro 187
12. Gli Otto Passi del Mago 195
13. I Tredici Passi dello Psionico 201
14. Il Passaggio dello Psionico 215

Prima edizione: 2010
Seconda edizione: 2015
Terza edizione: 2019
Quarta edizione: 2020
Quinta edizione: 2023
Sesta edizione rivista e corretta: 2024